3CD

STAR TREK: ARMADA
DOSKONAŁY RTS

WNERWIONY DZIAŁKOWICZ
ŻARTOBLIWA ZRĘCZNOŚCIÓWKA

2 PEŁNE WERSJE GIER! POLSKA INSTRUKCJA

CD-ACTION®

Numer 03/2003 (84) Marzec
Cena 18 zł 50 gr w tym 7% VAT
INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916
www.cdaction.com.pl

RECENZJE

Archangel
Divine Divinity
RalliSport Challenge
Silent Hill 2

SPRZĘT

MSI Ti4800SE-8X
Thermaltake Volcano 9 CoolMod

WARCRAFT III
FROZEN THRONE

TYLKO U NAS!!!

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

NOWE HITY Z FIRMY
Codemasters
PRISONER OF WAR
IGI 2 - COVERT STRIKE
TOCA RACE DRIVER

03/2003 • Marzec • 18,50 zł
1426-2916 03

Wykradnij najpilniej strzeżone tajemnice III Rzeszy.
Doskonałe połączenie gry przygodowej i akcji.

Już w sprzedaży!
Wersja ..... **PC***
Wersja językowa ..... **polska, kinowa**
Cena ..... **99,90 zł**
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży

Zostań komandosem i walcz z międzynarodowym terroryzmem!
Druga część realistycznej gry taktycznej na komputery PC.

Wersja ..... **PC**
Planowana premiera ... **Marzec 2003**
Wersja językowa ..... **polska, pełna**
Cena ..... **99,90 zł**

© 2002 the Codemasters Software Limited Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Race Driver"™, „Colin McRae Rally"™, „Covert Strike"™, „Prisoner of War"™, „GENIUS AT PLAY"™ są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „TOCA"™ jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do Toca Tour Limited. „Colin McRae"™ oraz podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Colina McRae. „IGI"™ jest znakiem handlowym należącym do Innerloop Studios. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte są przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PREZENTUJĄ!

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

**Poznaj najbardziej realistyczne i dynamiczne wyścigi samochodowe na komputery PC!
Delektuj się doskonałym modelem jazdy i wciągającą fabułą.**

TOCA™ RACE DRIVER™

Premiera Kwiecień 2003

Wersja	PC*
Planowana premiera	Kwiecień 2003
Wersja językowa	polska, pełna
Cena	99,90 zł

* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży

**Weź udział w rajdach samochodowych wcielając się w samego
Colina McRae w nowej odsłonie najpopularniejszej gry rajdowej!**

colin mcrae rally 3™

Premiera Maj 2003

Wersja	PC*
Planowana premiera	Maj 2003
Wersja językowa	polska, pełna
Cena	99,90 zł

* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży

Wieczny ogień

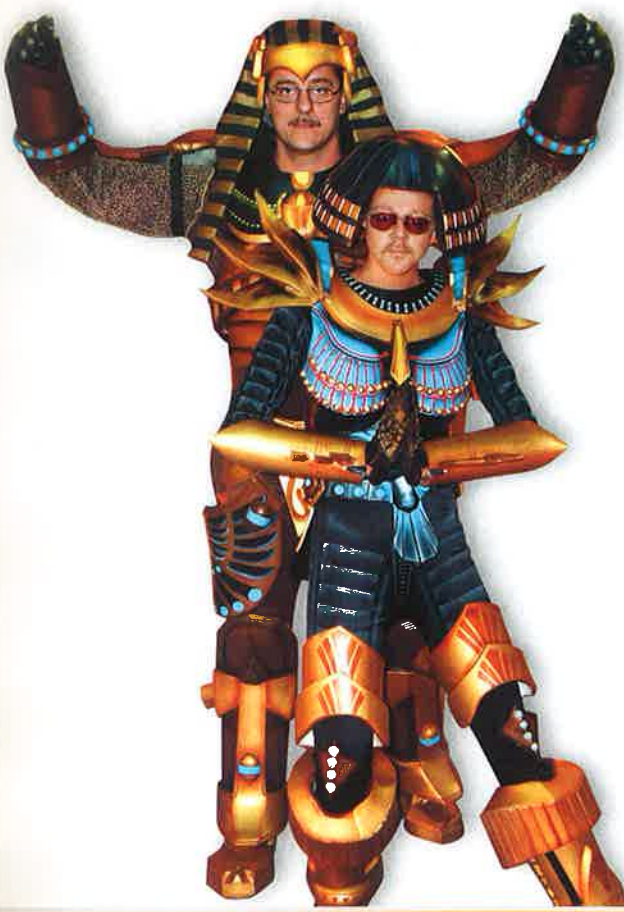
Wróci wiosna, deszcz spłynie na drogi
Ciepłem słońca serca się ogrzeją.
Tak być musi, bo ciągle tli się w nas ten ogień,
Wieczny ogień, który jest nadzieją.

Ta strofka z ballady barda Jaskra (czy raczej barda Dudu (*)) dobrze oddaje nasze obecne uczucia. W powietrzu zaczyna pachnieć wiosną - powoli, bo powoli - ale jednak. I to nie tylko w dosłownym - klimatyczno-kalendarzowym - sensie.

Wiosna to dla nas także koniec postnoworocznej martwoty - gdy z dna szuflad wyskrobujemy ostatnie zapasy gier do recenzji, zaś nowych jakoś nie widać. Wiosna to czas targów E3, podczas których (w co mocno wierzymy) pojawi się sporo nowości na PC. Wiosna wreszcie to czas, w którym CDA obchodzi kolejną rocznicę urodzin. Ale do tematu urodzinowo-jubileuszowego pozostał jeszcze miesiąc i póki co skoncentrujmy się na marcu i numerze marcowym.

Przede wszystkim pochwalimy się raportem z najnowszego dodatku do Warcraft 3. Jako jedni z nielicznych mieliśmy okazję, by naocznie w siedzibie Blizzarda w USA przekonać się, czym twórcy chcą zaskoczyć fanów tej gry. A przy okazji dowiedzieliśmy się kilku ciekawych rzeczy na tematy niekoniecznie mające związek z Warcraftem. Zachęcamy do lektury doniesienia na temat tego wydarzenia. Mamy nadzieję, że dowiecie się zeń interesujących rzeczy i docenicie to, że jeden z nas był gotowy do podróży przez ocean, by informować Was jak najszybciej i jak najrzetelniej o wszystkim, co ważne w komputerowym światku.

Wśród recenzji gier tym razem nie ma może opisów hitów rodem z gierkowej ekstraklasy, jednak to normalne po Bożym Narodzeniu. Największe z nich zawsze celują w tę datę, by utrafić w świąteczny szał zakupów. Zatem po Nowym Roku zawsze następuje chwilowa stagnacja. Tym niemniej zaprezentujemy silny peleton, w którym ukrywają się - niewykluczone - kandydaci do tytułu Gry Roku 2003. (A propos - w tym numerze znajdziecie rozwiązania konkursów na Grę Roku i Produkt Roku - oraz kilka nowych konkursów.) Divine Divinity (doskonały cRPG), Silent Hill 2 (baaardzo nastrojowy horror, w którym nacisk położono na tzw. „klimat") czy RalliSport Challenge - to nie są tytuły, które można minąć obojętnie.



Demo Unreal 2 "będzie albo nie będzie", jak donoszą twórcy gry z USA. Niektórzy kłamliwie twierdzą jednak, że główne postacie w grze to para przebranych za Egipcjan anonimowych redaktorów CDA. Co za oszczerstwo!

Mamy również nadzieję, że obecność polskich (lub choćby zrobionych przez Polaków) gier w całkiem imponującej liczbie - FIM, Demonic Speedway, Archangel, Search & Rescue - nie jest dziełem przypadku, a dowodem na to, że na tym gruncie też idą zmiany na lepsze. Czas najwyższy, bowiem w jednym z serwisów przeczytaliśmy, że internauci w naszym kraju na polską Grę Roku 2002 wybrali... strip poker! Nie, byśmy coś mieli do tego typu gier - ale jeśli porównamy owego pokerka, z tym co wychodzi spod rąk Czechów, Rosjan, Ukraińców, Bułgarów czy Rumunów, to raczej trudno o optymizm. Mamy mimo to nadzieję, że zmieni się to już wkrótce - kilka polskich firm jednak pichci dla nas nieco lepsze gry.

Warty odnotowania jest też fakt waszego - czytelników - uczestnictwa w tworzeniu CDA. W tym numerze pojawiły się już pierwsze głosy polemizujące z naszymi ocenami i recenzjami gier, a dział "O grach inaczej" został przez Was zmonopolizowany. I bardzo dobrze, niech CDA stanie się pismem interaktywnym, w którym Wasza rola nie ograniczy się do przewracania kartek i konsumpcji tego, co ktoś inny przygotował do „spożycia". Mamy nieskrywaną nadzieję, że Wasza aktywność nie osłabnie w przyszłości i będziecie nas stale zasilali dobrymi oraz ciekawymi pomysłami i artykułami.

Poza tym żywimy nadzieję, że marcowa mutacja CDA - pełna wersja + 2 CD z minigrą Wnerwiony Działkowicz i demami, żadnych gadżetów, standardowa cena - przypadnie Wam do gustu. Dlaczego właśnie taka forma?

Ostatnio pojawiło się sporo naprawdę dobrych, ale i dużych dem. Wszystkich nijak nie moglibyśmy zmieścić na cedeku. A kisić je przez miesiąc (albo i dłużej, a przecież przez ten czas pojawią się nowe!) byłoby zbrodnią wobec graczy. Uznaliśmy zatem, że jedna gra – nie zając, nie ucieknie ani się nie zestarzeje jeśli zobaczycie ją za miesiąc. (A dema starzeją się błyskawicznie...). Poza tym na kwiecień szykujemy dla Was BOMBĘ vel SIEKIERĘ vel... no, po prostu DUŻĄ ZNANĄ grę... Nie zdradzimy jeszcze jej tytułu (bo dopóki płyta nie trafi do tłoczni, nie chcemy zapeszać)....

Tych, co tęsknią za gadżetami, bajerami itd., uspokajamy - nr 04/03 oraz numer specjalny na pewno zaspokoją wszystkie Wasze pragnienia. I to z nadwyżką. Przynajmniej taką mamy nadzieję. Swoją drogą, w tym CDA znajdziecie nieco informacji na temat zawartości numeru specjalnego.

A tak poza tym - wiosna, wiosna idzie! Będzie jaśniej, cieplej, radośniej. Będzie dobrze. Będzie miło.

Zatem - miłej lektury!

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

PS Dużo dostaliście Walentynek?

PS2 Najnowszy i rocznicowy, numer CDA (4/2003) pojawi się w okolicach 18 marca tego roku, zaś Numer Specjalny - 1 kwietnia. I to wcale nie jest żart...

PS3 Z całkiem innej beczki - naszą nadzieję upatrujemy również w tym, że brak litery "ź" w pojedynczych artykułach numeru 02/03 nie okazał się czymś, co zepsuło Wam przyjemność lektury CDA. Usterka ta wynikła ze zmiany czcionek, jakich używamy w czasopiśmie (zauważyliście to?). Sprawa "wyskoczyła" dopiero podczas drukowania CDA, wcześniej – na wydrukach w redakcji - wszystko było w porządku. I nie powinno się to powtórzyć.

(*) jeśli nie wiesz, kto zacz, znaczy to, że albo nie czytałeś/aś cyklu doskonałych książek Sapkowskiego, albo nie oglądałeś/aś kiczowatego serialu; w pierwszym przypadku wyrazy współczucia, w drugim - uznania

CD-ACTION®

e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Numer 3/2003 (84)

Redakcja

50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali współpracownicy Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciej Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Paweł Musiałowski, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys

Redaktor techniczny Jacek Sawicki

DTP Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki

Korekta
Damian Bednarek

Wydawca

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak
Członek zarządu Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu Maria Kardas

Dział reklamy
Dyrektor Katarzyna Jabłońska
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych
Monika Walczak
tel. (22) 5163519
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół
Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5163517
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak
tel. (22) 5163544
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz, Beata Ciosek
tel. (022) 5163543
fax (022) 5163590
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@mediastyl.pl

Reklamacje płyt CD
Bartosz Anielski - tel. (71) 343 24 11

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzeganymy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż ustalona przez Wydawcę. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-29

BAUER
www.bauer.pl

Kontakt bliski i tani z 4 osobami

Swojaki

Swojaki
:-) to kontakt bliski i tani
z 4 wybranymi osobami :)
z 2 rozmawiasz 30% taniej
– już od 18 groszy za minutę,
a z 2 innymi SMS-ujesz supertanio
– 24 grosze za SMS! przez całą dobę!!
I jeszcze coś! Do końca lutego
walentynkowa promocja dla dwojga:
Zestaw Simplus z telefonem
już za 199 złotych netto,
a do niego Mini Zestaw Simplus
za 1 złotówkę netto!!!

Informacja i Sprzedaż: o 801 100 601
NUMER ULGOWY
www.simplus.pl

simplus TEAM

Spis treści

Zawartość CD

Zawartość Cover CD 008

W produkcji

Day of the Mutants 024
Lethal Dreams 028
Postal 2 022
Runaway 026
UFO Aftermatch 030
Vietcong 020

Za pięć dwunasta

BloodRayne 042
Devastation 038
Project IGI 2 044
Splinter Cell 040

Recenzje

Archangel 062
Demonic Speedway 092
Divine Divinity 056
Dragon's Lair 3D 072
Europa Universalis: II Wojna Światowa 082
FIM Speedway Grand Prix 092
G.I. Combat 055
Inquisition 076
Iron Storm PL 095
K-Hawk 066
microCommandos 078
New World Order 068
Platoon 080
RalliSport Challenge 084
Search & Rescue: Coastal Heroes 060
Sherlock Holmes: The Mystery of Mummy 074
Silent Hill 2 050
Total Club Manager 2003 088
Trainz PL 098
Whiteout 090
Władca Pierścieni PL 096

Sufler

Tony Tough 112

Sprzęt

Abit NF6-S 129
Abit Siluro GF4 Ti4200-8X OTES 126
Creative Inspire 5.1 Digital 5500 131
Genius Wireless Optical Wheel Mouse 127
HIS ATI Radeon 9500 i 9700 128
Kamery Internetowe Creative i Logitech 138
Labtec Spin-45, 55 i 65 125
LG GCE-8520B 136
Microsoft Wheel i Wheel Natural 134
MSI Ti4800SE 8X 130
NEWSY z Internetu 122
Sparkle Platinum GF 4 Ti4200-8X 132
Tracer Cu TRW-610 i Thermaltake
Volcano 9 CoolMod 124
Tracer TRG-5S-1800-A-3 Magic 136

Inne

Action FPP 117
Action Redaction 142
Gamewalker 046
Gra Roku i Produkt Roku 2002 037
Instrukcja do gry ST: Armada 105
Iron Storm - konkurs 111
Kalejdoskop 014
Łowcy Baboli 104
Maniac Mansion 101
Na Luzie 118
Numer Specjalny - konkurs 141
O grach inaczej 107
Słownik pol.-ang./ang.-pol. 120
ST: Armada okładka 141
Tipsy 146
VETO! 103
Warcraft 3: Frozen Throne - raport 032

INDEKS GIER

Archangel 062
BloodRayne 042
Day of the Mutants 024
Demonic Speedway 092
Devastation 038
Divine Divinity 056
Dragon's Lair 3D 072
Europa Universalis: II Wojna Światowa 082
FIM Speedway Grand Prix 092
G.I. Combat 055
Inquisition 076
Iron Storm PL 095
K-Hawk 066
Lethal Dreams 028
Maniac Mansion 101
microCommandos 078
New World Order 068
Platoon 080
Postal 2 022
Project IGI 2 044
RalliSport Challenge 084
Runaway 026
Search & Rescue: Coastal Heroes 060
Sherlock Holmes: The Mystery of Mummy 074
Silent Hill 2 050
Splinter Cell 040
Tony Tough 112
Total Club Manager 2003 088
Trainz PL 098
UFO Aftermatch 030
Vietcong 020
Whiteout 090
Władca Pierścieni PL 096

Hity numeru

32

Nasz człowiek jako jeden z nielicznych przedstawicieli prasy europejskiej pojechał do USA, by w siedzibie Blizzarda zapoznać się z najnowszym dodatkiem do Warcrafta. Tudzież nadstawić ucha na inne branżowe wieści...

Warcraft III: Frozen Throne

50

Silent Hill 2

Nietypowy, bo głównie epatujący mrocznym klimatem, nie zaś agresywną fabułą horror, który pełnymi garściami czerpie z twórczości Lovecrafta. Wielki konsolowy przebój. Czy w przypadku PC będzie tak samo?

56

Divine Divinity

Do niedawna mówiło się o trójcy wielkich "rolpleji", które zachwycą graczy w następnych miesiącach. Od tego momentu należy mówić o "wielkiej czwórce".

84

RalliSport Challenge

Kolejna udana konwersja gry z konsoli! Wprawdzie należy się spodziewać, że maniacy realizmu zapewne wydadzą nieprzyzwoite pierdzące odgłosy ustami - ale fani czterech szybkich kółek będą wprost zachwyceni. Z nami tak właśnie było!

92

Demonic Speedway vs. FIM Speedway Grand Prix

Pojedynek dwóch polskich (!) symulacji wyścigów żużlowych - która z nich pierwsza dopadnie mety? Przekonajmy się.

Reklama

ARD soft
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
Gry
Multimedia
Programy :Użytkowe
Księgowe
Magazynowe
Tel./Fax (+4822) 863 79 56 ; 863 22 59 ; 863 52 79
E-mail: ardsoft@ardsoft.com.pl http://www.ardsoft.com.pl
02-457 Warszawa ; ul. Łopuszańska 117/123

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

ARD-Soft 6; Bravo 100; CD-Projekt :1,2,3, 12, 13,16,17,19, 25,27, 29, 37; Creative Labs 87; Exe 147; GJK 97; Hyper 70; IlYama 123; JTT 131; LEM 45; Megabajt 121; MSI 133, 135, 137; Multimedia Vision 125, 127, 129; Nec 148; Play 49; Play IT 79, 99; Simplus 5; Warner Bros 93; Wirtulana Polska 115; Wirtualny Świat 15

Numer Specjalny CD-Action już 1 kwietnia!

TO NIE ŻART!

PEŁNE WERSJE GIER
PRAWIE 120 STRON O PRZYSZŁOŚCI GIER
- w co będziemy grać?
- na czym będziemy grać?
- kto wygra pojedynek o Gracza?

książka +
płyta TIPSOMANIAK 2003
- setki kodów do najnowszych gier i tipsów
- dziesiątki nowych solucji i rozwiązań do największych hitów
- użyteczne informacje dla graczy
- najnowsze patche, benchmarki, trainery, edytory

Więcej niż encyklopedia i kompendium gier razem wzięte! Tego numeru nie wolno przegapić!

STAR TREK ARMADA

Producent: **Activision**
Gatunek: **RTS**
Multiplayer: **tak**
Wymagania: **P200, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4xCD, karta muzyczna**
Akcelerator: **wskazany**
Recenzja w CDA: **07/00**
Ocena: **8/10**

Wojna o Dominion zakończyła się. W galaktyce zapanował pokój. Na planetach Federacji wszystko powoli wraca do normy. Dowodzony przez Jean Luc Picarda USS Enterprise podąża do systemu Quadrant. Na zamieszkałej przez Klingonów planecie Qo'nos rozrasta się populacja autochtonów. Nowo mianowany kanclerz Martok ściśle współpracuje z ambasadorem Federacji Worfem, aby Imperium Klingonów powróciło do dawnej świetności. W senacie Romulan nadal trwają przeróżne spiski. Admirał Sela rozpoczyna tajne negocjacje z niemniej tajemniczymi sojusznikami przeciwko Klingonom. A tymczasem w galaktyce pojawia się coś jeszcze. Siła, która niszczy wszystko, co napotka na drodze. Borg powrócił...

Star Trek Armada była pierwszą grą strategiczną czasu rzeczywistego, rozgrywaną w świecie Star Trek: The Next Generation. W grze biorą udział cztery nacje: Federacja, Romulanie, Klingoni oraz Borg. Każdą z nich możesz poprowadzić do zwycięstwa w kampanii, która składa się z ponad dwudziestu misji.

Z początku wydawało mi się, że niezbyt rozsądnym posunięciem było to, że nie umieszczono w Star Trek Armada tutoriala i rzucono kadetów od razu na głębokie wody kampanii. Jednakże im więcej czasu spędzałem przy monitorze, tym bardziej rozumiałem zamierzenie programistów Activision. Stopniowy wzrost trudności podczas kampanii oraz szczegółowa instrukcja, dołączona do gry, znakomicie zastępują tutorial. Nie mam również żadnych zastrzeżeń, jeśli chodzi o taktykę przeciwnika. AI komputera stoi na bardzo przyzwoitym poziomie.

(...) Główny nacisk w grze położono na działania militarne. W bitwach toczonych gdzieś w systemach gwiezdnych bierze udział trzydzieści typów jednostek. Każda z ras ma własne unikatowe technologie bojowe.

(...) Podobnie jak w innych grach RTS, również w Star Trek Armada ważną rolę odgrywa gromadzenie bogactw naturalnych. Do budowy jednostek oraz stacji kosmicznych potrzebny jest surowiec o nazwie dilithium. Zastępuje on obecną w innych "riltajmach" kasę. Drugim ważnym czynnikiem jest tu personel, a szczególnie oficerowie potrzebni do dowodzenia jednostkami. I to właściwie wszystko. Nie musimy wydobywać, tak jak w innych grach, tysięcy minerałów, możemy się skoncentrować na dilithium oraz szkoleniu kadr.

(...) Autorzy zafundowali nam znakomitej jakości cutscenki. W niczym nie ustępują one temu, co możemy oglądać na ekranach telewizorów. Wystarczy rozsiąść się wygodnie w fotelu i delektować Star Trekiem. Tym bardziej że głosów użyczyli postaciom aktorzy znani wszystkim z serialu. Chodzi mi przede wszystkim o Patricka Stewarta oraz Micheal Dorna, którzy na srebrnym ekranie wcielili się w postaci Picarda oraz Worfa.

INFO COVER CD

Miniinstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu:

1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE... jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne dema i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (ew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż... doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybieralki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybieralki.

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl, z dopiskiem MENU.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybieralka nie przypadła ci do gustu... No cóż, instaluj dema ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich
- gra wymaga akceleratora do działania

Redakcja informuje, że:
•**DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI**: MKS_Vir z bazą danych z dn. 16.01.2003, Norton Antivirus 2001 i 2003 (baza z dn. 16.01.2003). Wirusów niet!
•wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Miłej zabawy!

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która umożliwia grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA 1! Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Muzyka Cover CD A i B: Marcin Zając (Essential)

www.essential.prv.pl
essential sound
:sCeNe mp3 mUsic!
electronic ambient trance instrumental

(...) Gra toczy się w gwiezdnym trójwymiarze, gdzie latają śliczniutkie jednostki. Na szczególną uwagę zasługują animacje oraz wybuchy. Bardzo fajnie obserwuje się manewrujące statki czy budowane przez obsługę techniczną stacje, porty i kopalnie. Cięższe i większe statki wykonują manewry z dostojnością, natomiast małe - zwinnością. Od razu widać różnicę wielkości. Wspaniale dopracowano też sekwencje walk.

W przestrzeni śmigają kolorowe pociski laserowe, a jednostki efektownie dymią i zapalają się, następnie zamieniając w kulę ognia. A wszystko to na tle wspaniale prezentującej się galaktyki. Trzeba przyznać, że graficy przyłożyli się do wyglądu teł. To nie tylko i wyłącznie czarna mroczna przestrzeń upstrzona gwiazdami...

Chciałbym jeszcze wtrącić dwa słowa o trybie multiplayer. Daje on szansę gry przez Internet lub LAN ośmiu graczom. W grze znajduje się około trzydziestu map sieciowych, a do tego dołączono jeszcze edytor.

Pełna angielska wersja instrukcji w formacie .pdf znajduje się na dysku z grą. Pełna polska wersja instrukcji - na Cover CD w katalogu Bonus. Skrócona wersja instrukcji na łamach CDA, str. 105-106. Tipsy - strona 146.

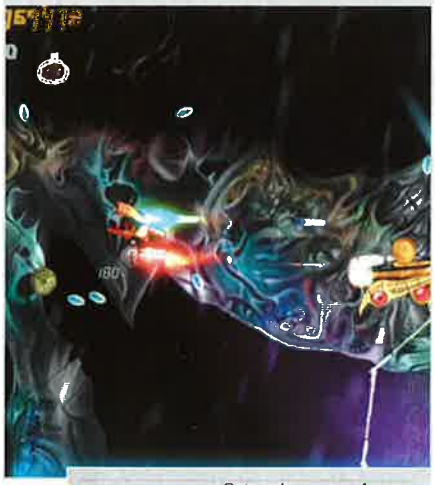
Uwaga!
Z przyczyn prawno-niezależnych od redakcji zamieszczona na naszym CD wersja gry jest bez muzyki w formie audiotracków. Bolejemy nad tym, lecz cóż począć - tylko pod takim warunkiem możliwe było umieszczenie gry w Cover CD. :(A lepiej pograć bez muzyki w dobry RTS, niż nie grać weń wcale...

PEŁNA WERSJA

T-zwei

Pozornie to jeszcze jeden shooter – tyle, że tym razem z poziomym scrollingiem: nasz statek po lewej, wróg od prawej. Ale dopiero po chwili widać, że to stara forma, ale w nowym opakowaniu - zrobiona już na poziomie XXI wieku, z rozmaitymi bajerkami i dbałością o najmniejszy detal. Wystarczy tylko popatrzyć np. na ogromnego cybernetycznego owada, który pełza po statku obcych. Poza tym kilka niezależnie przewijanych poziomów tła itd., itp. 90 MB na HDD. Ładnie zrobione, dynamiczne, godne uwagi. Szkoda, że muzyka jest co najwyżej niezła (i nie w tym stylu, co bym chciał - a tu aż się prosi o ciężki, ale dynamiczny gitarowy sound).

Klawiszologia
Kursory - poruszanie się
Lewy Shift - ognia z broni podstawowej
Lewy CTRL - ognia z dodatkowej broni
Lewy Alt - mała bomba
Spacja - przełącz broń
P - pauza
Esc - menu



Gatunek: **space shooter**
Wymagania: **P200, 32 MB RAM, DirectX**

Wnerwiony Działkowicz

Gatunek: **cRPG/sim/RTS/FPP/dowcip**
Producent: **Exe**
Ocena w CDA: **12/10**
Recenzja w CDA: **14/02**
Multiplayer: **buahaha! (Ehem, ten, tego...)**
Wymagania minimalne: **PIV 4,2 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9800, Win YP**
Wymagania sugerowane: **sprawny i włączony PC**

Hm, hm - tę grę dość długo promowała niewielka, ale za to oCHydna :) reklama. Sami zobaczcie, czy gra jest tego warta. Co to w ogóle jest? Ano, taki żart - polowanie na krety za pomocą łopaty (bez obaw, autorzy nie popadli w dosłowność i krwistej "paćki" nie będzie). Powiedzmy, że jest to coś w klimatach Kurki Wodnej. Taki typowy "relaksator". Autorzy wcale zresztą tego nie kryją - wystarczy poczytać "listę płac" (scenariusz - wujek Mariusz, grafika - pani Monika itd. Szczerze mówiąc wierzę, że te osoby faktycznie zrobiły ową grę, a wy - jak pogracie - też w to uwierzycie). Albo plik "licencja" - to najbardziej przydatna licencja, jaką w życiu czytałem. No i te dresowate grafy pomiędzy misjami.

Ogólnie należy tę grę potraktować tak, jak na to zasługuje - jako lekko przedwczesny (no co... każdemu się zdarza!) dowcip na prima aprilis. Gierka zajmuje 90 MB, odpala się bezpośrednio z CD, a muzykę dobrał chyba Eld czy inny prawie-głuchy-fan-metalu. :) (Generalnie to Eldowi przypadła do gustu, więc lojalnie ostrzegam fanów hip hopu - che, che.)

UWAGA! PRZED ODPALENIEM GRY Z CD WYŁĄCZ MUZYKĘ (O ILE MASZ WŁĄCZONĄ) W MENU NA CD - INACZEJ JEDNOCZEŚNIE BĘDZIESZ SŁYSZAŁ DWIE MELODIE... O ZUPEŁNIE RÓŻNEJ STYLISTYCE! :)

PEŁNA WERSJA

The Mystery of the Mummy

Sherlock Holmes na "tropie śladów" (skąd to wziąłem, kto pamięta?!)... ops. Na tropie mumii.., ops, też nie do końca. Na jakim tropie dokładnie jest Sherlock, znajdziecie w recenzji w CDA z tego miesiąca. Demo liczy 33 MB. A jeśli będziecie mieli problemy z przejściem go, do dema powinna być dołączona solucja (po angielsku).

Gatunek: **przygodowa**
Wymagania minimalne: **P2 300, 64 MB RAM, Win 98/ME/00/XP, akcelerator 16 MB, minimum 128 MB pamięci wirtualnej**

World Empire V 5.0

Taka RISK-owata strategia osadzona we współczesności - walka o dominację nad globem. Dokładniejszy opis zasad gry znajdziecie w dokumentacji. Gra nie imponuje wyrafinowaną grafiką ani nazbyt skomplikowanymi zasadami - wszelako i wciąga, i zmusza do iście strategicznego (na globalną skalę) myślenia. A że tylko 9 MB na HDD, uważam, że naprawdę warto dać jej szansę.

Gatunek: **strategia turowa**
Wymagania: **P200, 32 MB RAM, Win 9x /ME/00/XP**

ActualCoach 2.2

Dla fanów piłki kopanej. Nieduży, ale całkiem skomplikowany menedżer. Zarządzanie klubem, treningi, transfery. 9 MB na HDD. Poczytaj tutorial przed rozpoczęciem zabawy.

Gatunek: **sportowa/menedżer**
Wymagania: **PC z zainstalowanym Win 9x/ME/00/XP**

Praetorians

Pretorianie - jeden z najbardziej ciekawie zapowiadających się RTS-ów roku 2003. Betę testowaliśmy w poprzednim numerze, w tym zamieszczamy już demo (tzn. demo było wcześniej - ale nielegalne, dopiero teraz Pyro wydało coś, co możemy opublikować). Naszym zdaniem - gra warta uwagi! Zajmuje 83 MB HDD. Musisz (choć nie tylko) zbudować most na rzece gdzieś w dzikiej Galii (ta - jak wiadomo - została podbita przez Juliusza Cezara. No, może nie cała... pewna mała galijska wioska oparła się sile rzymskiego oręż... ops... nie ta bajka).

Zalecam lekturę dokumentacji - jest tam sporo dodatkowych trików przydatnych w grze oraz dokładna klawiszologia oraz myszkologia.

Klawiszologia
Shift - pokaż kolejkę rozkazów dla oddziałów
PgUp - zoom
PgDn - unzoom
Kursory - przewijaj teren
TAB - pokaż/ukryj interfejs
Esc - menu/pauza
Spacja - centruj kamerę na zaznaczonym oddziale
F2 - przełączaj się pomiędzy zwiadowcami
F3 - przełączaj się pomiędzy oddziałami specjalnymi
F4 - przełączaj się pomiędzy naszymi mieszkańcami wiosek
F5 - minimapa cywilizacji
F9 - założenia misji
F11 - podpowiedzi
[Ctrl] + [S] - quicksave
[Ctrl] + [L] - wgraj ostatnie quicksave
Z - zaznacz wszystkie oddziały na mapie
A - atak
F - twarzą w stronę wroga!
D - nastawienie obronne
G - nastawienie agresywne
H - ani kroku wstecz!
L - patroluj
M - idź...
N - rodzaj formacji
P - ochraniaj
R - reperuj
S - rozdziel
J - połącz

Gatunek: **RTS/RTW**
Wymagania: **P3 800, 256 MB RAM, akcelerator 16 MB**

GI Combat

Strategia osadzona w realiach II wojny światowej. Coś dla miłośników gier w klimatach Combat Mission i Close Combat. Nieco skomplikowane - ale w readme jest sporo podpowiedzi i klawiszologia. Ok. 200 MB na HDD.

Gatunek: **RTS/RTW**
Wymagania: **P3 600, 256 MB RAM, akcelerator 16 MB**

Project IGI2: Covert Strike

UWAGA! ZANIM ZACZNIESZ INSTALOWAĆ DEMO, PRZECZYTAJ TO!
Najnowsze MKS_Vir twierdzi, że demo to (ściągnięte bezpośrednio ze strony producenta) zarażone jest wirusem Trojan.Vise.B. Problem w tym, że wirus ten znany jest od roku, a wszystkie inne programy antywirusowe, mimo że przechowują go w bazach danych (jako Trojan.Win32.Vise.B) - NIE reagują. Co więcej, po instalacji dema komputer sprawdzono tymże MKS_Vir (oraz innymi antywirusami) - i NIE wykrył on obecności żadnego wirusa. Podsumowując, wszystko wskazuje na to, że jest to fałszywy alarm. Ale jeśli mimo to masz obawy - po prostu nie instaluj dema.

PS Trojany to zwykle wirusy, które nie zawierają procedur destrukcyjnych, a umożliwiają "zajrzenie" do kompa przez nieuprawnioną do tego osobę przez Internet. Zatem jeśli nie masz dostępu do Sieci, nie musisz się w ogóle NICZEGO obawiać.

Dobry shooter FPP, w którym nie wystarczy tylko naciskać spust... Demo zajmuje 240 MB i ma jedną misję - akcja toczy się w rumuńskiej kopalni. Level doczytuje się dość długo, więc zalecam nieco cierpliwości. Warto poczytać dokumentację. Program odpalaj z paska zadań albo w katalogu z demem wejdź do podkatalogu pc i uruchom plik: igi2.exe.

Klawiszologia
Poruszanie się - kursory lub W/S/A/D
Krok w bok - X/C
Skok - spacja lub [numeryczna 0]
Kucnij - lewy Shift lub prawy CTRL
Ciągle biegiem - Caps Lock lub End
Akcja - E lub prawy Shift
Lornetka - B lub Home
Zoom/unzoon - H/N
Noktowizor - T lub PgUp
Mapa - M lub [numeryczna Enter]
Założenia misji - O [litera, nie cyfra zero]
Kontakt z HQ - I
Quickload - F7
Ognia - lewy CTRL lub LMB
Ognia (alternatywny tryb) - RMB
Następna broń - F lub]
poprzednia broń - V lub #
przeładuj - R
Rzuć broń - G lub PgDn
Wybór broni - 1-3 lub [numeryczna 1-3]
Granaty - 4 lub [numeryczna 4]
Stan posiadania - 0 lub [numeryczna /]

Obsługiwane karty grafiki: 3dfx Voodoo 4/5, ATI Radeon, Radeon 7xxx/8xxx/9xxx, Matrox G400, G450, G550, Parhelia, Nvidia Riva TNT2, GeForce 256/2/3/4,SiS Xabre!

Gatunek: **FPS**
Wymagania: **P3 700, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB, DirectX 8.1**

Air Strike 3D

Zasady są proste - scroller z poziomym przesuwem ekranu. Twój helikopter jest na dole ekranu, a wróg... wszędzie. I to trzeba zmienić - za pomocą działek, rakiet itd. Poza tym zbierasz upgrade'y, apteczki, dodatkowe bajery itp. Nic nowego - ale ładnie to zrobiono. Demo zajmuje 30 MB na HDD i oferuje 3 misje (w tym jedną treningową).

Klawiszologia
Kursory - sterowanie
CTRL - ognia z broni podstawowej
Z - zmień na inną broń (*)
Shift - odpal rakiety
X - przełącz na inne rakiety (*)
Spacja - wykorzystaj powerup
C - przełączanie pomiędzy powerupami (*)
F5-F8 - regulacja głośności efektów i muzyki
F9 - kamery
F12 - screenshot

(*) o ile w danym momencie ją/je masz

Gatunek: **akcja**
Wymagania: **P200, 32 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, akcelerator 16 MB**

Black Mirror

Czeska przygodówka (w oryginale zatytułowana "Posłaniec śmierci") w starym stylu. Żadnych 3D - klasyczne bitmapy, animacje i klikanie czego popadnie. :) Ale własny styl ma, nie powiem. W epizodzie, który zawarty jest w demie, musisz się dostać do środka pewnego starego domu i nawiązać w nim kontakt z pewnym osobnikiem. Nic trudnego, o ile się pracuje szarymi komórkami - tzn. wszystko można tu zrobić, posługując się logicznym myśleniem, a nie np. krokodylem teściowej, by uzyskać rower. Jakieś 70 MB na HDD. To je dobre, pane Havranek!

Klawiszologia
LMB - idź, użyj przedmiot/połącz przedmioty w inwentory/info o obiekcie
RMB - przyjrzyj się bliżej danemu obiektowi/aktywizuj obiekt w inwentarzu
TAB - wskazuje przejścia do następnych lokacji

Wyjedź kursorem poza ekranu na dole, by wyświetlić inwentarz!

Gatunek: **przygodówka**
Wymagania: **P2 400, 64 MB RAM, Win 9x/ME/2000, DirectX 8.0**

BloodRayne

UWAGA! DEMO ZAWIERA SPORO KRWI I PRZEMOCY. NIE POLECAMY DO GRY OSOBOM PONIŻEJ 16 ROKU ŻYCIA.

Piękna i seksowna wampirzyca (a właściwie półwampirzyca) atakuje nazistów! Brzmi jak fabuła kiczowatego horroru klasy D czy filmu z gatunku sado-maso? Nic na to nie poradzę - z pretensjami do scenarzystów. Bohaterka faktycznie jest seksowna i ubrana w ciuszki kojarzące się z filmami dla dorosłych. Do tego w łapach ma ostrza, jakich pozazdrościłby jej Predator (i takież tryby widzenia), stosuje bullet time, zna kung-fu, jest przystojna i seksowna w nieco perwersyjny sposób - ssie krew i tnie niemieckich oficerów na plasterki. Demo epatuje przemocą - i nie tylko. A poza tym ma to COŚ, co przykuwa do ekranu. Lara zzielenieje z zazdrości na widok konkurentki. 273 MB na HDD. Demo zawiera jeden level.

Uwaga! Niekiedy demo jakby gubiło tekstury albo jakby one były "skaszanione". Jeśli widzisz na sprzęcie takowe przekłamania, w menu startowym ustaw dema deaufltowe - co zwykle pomaga. Ew. 800 x 600 na OpenGL i z wszystkimi detalami na low. Potem możecie poeksperymentować, który parametr tak "kaszani" grafę.

Klawiszologia
Kursory lub W/S/A/D - poruszanie się
LMB - atak ostrzami
[numeryczna - 0] - naciśnij/uruchom itd.
RMB - strzelaj
Enter - rzuć granat
Spacja - skok
E - harpun
Lewy Alt - obrót o 180 stopni
Caps Lock - szał (?)
[R]/[F] - przewijanie broni
Esc - menu

Tryby widzenia
Zwykły - 1 lub [numeryczna 1]
Aura Sense - 3 lub [numeryczna 2]
Extruded View - 2 lub [numeryczna 3]
Bullet Time - 4 lub [numeryczna 4]

Gatunek: **akcja/TPP/FPP/horror**
Wymagania: **P3 733, 128 MB RAM, Win 98/00/XP, GeForce 2 32 MB**

FIM Speedway Grand Prix

Symulator wyścigów na żużlu (więcej o grze - w recenzji w CDA w tym numerze). W skrócie zatem - demo zajmuje ok. 130 MB, zawiera wyścig oraz trening. W całości po polsku.

Klawiszologia
Kursory - sterowanie motocyklem
M - sprzęgło
F1-F4 - widok dla poszczególnych graczy
Spacja - przerwanie filmu
Esc - menu

Gatunek: **ścigałka**
Wymagania: **P2 500, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB, DirectX 8.1**

BONUS

Action Mag - ogromne pole do popisu dla lubiących pisać (o wszystkim!) i uczta dla lubiących czytać (o wszystkim!). IQ>100 required
Adventure Zone - kącik fanów gier (filmów, książek) przygodowych oraz gier TPP
Baza artykułów - niewielki programik, który kataloguje zawartość CDA z 2002 roku, z możliwością wyszukiwania wg autorów tytułów, numerów CDA
Bonus 1 - ikony, screensavery, theme-packi, przydatne użytki, midy, tapety itd., itp.
Bonus 2 - tipsy, trainery, save'y do gier i kilka małych, ale fajnych gierek
Czytelnicy do piór!!! - zostań współtwórcą CD-Action!
Emu Kouncik - dla fanów emulacji rozmaitych konsol na PC i nie tylko
Esensja - najnowszy numer doskonałego magazynu poświęconego szeroko pojętej fantastyce i fantasy; IMO poziomem przerasta niejedno profesjonalne pismo z tej branży!
FAQ 2.9.2 - najczęściej zadawane pytania do redakcji CDA, i odpowiedzi na nie
FPP Zone - duży kącik dla tych, co lubią gry FPP
Magazyn komiksowy - tematem nowego numeru jest Batman...
Sport Center - a tu, coś dla fanów sportu, także tego komputerowego
Strefa WWW - coś, czego nie może przegapić nikt, kto grzebie w HTML-u, tworzy strony internetowe i ogólnie interesuje się Internetem
Star Trek - pełna polska wersja instrukcji do gry ST: Armada
Tawerna RPG - fani gier cRPG/RPG, Tolkiena itd. - tego nie możecie odpuścić!
Załoga G - doskonały i duży, polski magazyn o grach, filmach, książkach itd.

DODATKI DO GIER

Dodatkowe mapy do: **Warcraft 3, Medal of Honor, Jedi Knight 2**

UŻYTKI

Cdex 1.20 - CD-ripper, czyli program zapisujący na dysku ścieżki audio CD w postaci plików Wave lub MP3
Disk Span 2.0 – program, który ułatwia archiwizowanie plików na dyskietkach (automatycznie dzieli większe archiwa na części)
IrfanView 3.75 – rewelacyjna, i darmowa, przeglądarka grafik i plików multimedialnych w pełnej wersji (ma też wiele funkcji edycyjnych)
Krzyżówkomaniak 3.01 – program jest pomocny miłośnikom krzyżówek w wyszukiwaniu haseł oraz tworzeniu własnych łamigłówek
Panda Antivirus - program antywirusowy
Quick Heal - i jeszcze jeden program antywirusowy
Zajączek 3.0 - polski, darmowy i w pełnej wersji - edytor HTML
DirectX 9.0 - najnowsza wersja DirectX. UWAGA! Jedyną znaną w tej chwili metodą odinstalowania tej biblioteki jest... reinstalacja systemu. Zanim zainstalujesz - zastanów się, czy naprawdę tego potrzebujesz?
WNP 7 - systemowy player

INDEKS DEM

ActualCoach 2.2
Air Strike 3D
Black Mirror
BloodRayne
FIM Speedway Grand Prix
GI Combat
Grom
Mystery of the Mummy
Praetorians
Project IGI 2
Splinter Cell
T_Zwei
World Empire V 5.0

Grom

Poniekąd polski produkt, choć wydany przez niekoniecznie polską firmę - CDV. Niemcy - jak w każdym niemal spielbergowskim, jeśli chodzi o klimat, dziele - poszukują cennego artefaktu (tym razem w Tybecie - rok 1942), zaś nasi bohaterowie mają im to uniemożliwić. Szczęśliwie rzecz cała podana jest ze sporą dawką humoru, więc gra się całkiem nieźle. Demo zajmuje 226 MB na HDD. Zalecam lekturę readme - sporo podpowiedzi oraz wskazówek. Warto też poświęcić nieco czasu na przejście tutoriala.

Gatunek: **action/RPG**
Wymagania: **P2 350, 128 MB RAM, karta graficzna z 32 MB**

Splinter Cell

Kolejna gra ze stajni Toma Clancy'ego nie jest - do czego już przywykliśmy - skomplikowaną symulacją oddziałów specjalnych. Tym razem - niespodzianka! - jest nieco mniej skomplikowana (co nie znaczy "prosta" albo "łatwa"!) symulacja oddziału specjalnego... w TPP. Demo zajmuje 150 MB. Podczas oglądania pamiętajcie, że zrobiono je tak, by zadziałały już na GF2 - sama gra będzie bardziej wyrafinowana graficznie i bez GF3 w kompie nie będzie sensu się na nią napalać. Ale nawet na GF2 wygląda baaardzo klimatycznie (obrazki nie oddają całego jej uroku).

UWAGA! DEMO MA PRAWO I ROZSĄDNE POWODY, BY SIĘ WYKRZACZYĆ PODCZAS PRÓBY URUCHOMIENIA. JEŚLI CI SIĘ TO ZDARZYŁO, NIE PĘKAJ - TYLKO ZRÓB, CO NASTĘPUJE.
1. W katalogu z demem wejdź do podkatalogu SYSTEM.
2. Tam znajdź plik **SplinterCell.ini**.
3. Otwórz go za pomocą dowolnego edytora tekstu (np. systemowego Notatnika).
4. Znajdź ciąg znaków: **StartupFullscreen=True**, i zamiast **True** wpisz **False** (bez spacji po **=** i na końcu wyrazu!). Uwaga! Jest kilka plików z FULLSCREEN w nazwie - ale tylko modyfikacja tego pliku da żądany efekt!
5. Zgraj plik **SplinterCell.ini**.
6. Uruchom grę - menu będzie w oknie, nie całoekranowe.
7. Naciśnij **Alt + Enter**.
8. Ciesz się grą na całym ekranie. :)
9. ...Albo klnij w żywy kamień, bo demo jest dość kapryśne i nie zawsze (albo nie na każdej maszynie) chce poprawnie działać...

(*) demo działa tylko z kartami: Nvidia GeForce2 Ti/Ultra/Pro/GTS/MX400/MX, Nvidia GeForce3, Nvidia GeForce4, Matrox Parhelia, ATI Radeon 8500/9000/9500/9700

Gatunek: **akcja/TPP/sim**
Wymagania: **P3 800, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB (*), DirectX 8.1**

Wreszcie coś złośliwego, zabawnego...

MACIEJ STUHR

W SPRZEDAŻY OD 12 MARCA!

w nowej grze

Szymek

Zero lalusiów, dziecinnej gadki i okrągłych bryli

Złośliwy, uszczypliwy
i bardziej prawdziwy

Szymek Czarodziej

...i nie mylcie mnie
z H... zwanym Portfelem!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79,90
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny-com.pl

© 2003 Hasbro Interactive Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2003 Headfirst Productions.
Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowane przez Headfirst Productions.

...a nie mdłego i ugrzecznionego

HENRYK GOŁĘBIEWSKI

przygodowej:

CZARODZIEJ

Full złośliwego humoru, ciętych żartów i celnych ripost

Czarodzieje nie mają lekkiego życia. Głównie dlatego, że ludzie traktują ich jak niegroźnych szaleńców. Prawdopodobnie z powodu obciachowego ubrania (no wiecie kapelusz, sukienka i takie tam). Oczywiście to niesprawiedliwe, bo ubiór maga jest mniej obciachowy niż np. facetów tańczących w balecie. Sytuacja jednak zmienia się zawsze, gdy świat staje przed zagrożeniem. Wtedy wszyscy proszą czarodziejów o pomoc. Tak było i tym razem.

Oto, co Cię czeka w nowej odsłonie przygód Szymka:

- Sprośne dowcipy, złośliwy humor oraz szybkie i celne riposty.
- Trzymająca w napięciu, nietuzinkowa historia umiejscowiona w odjazdowym świecie.
- Rozmowy, akcje i inne atrakcje z ponad 60 postaciami.
- Zagadki, przy których trzeba ruszyć głową, a także elementy zręcznościowe.
- Absolutnie niesamowita ścieżka dźwiękowa, towarzysząca Szymkowi przez całą drogę.
- Znakomita polska wersja językowa z udziałem znanych polskich aktorów m.in. Maćka Stuhra oraz Henryka Gołębiewskiego.

Lara latem?

Jak podają źródła zbliżone do oficjalnych, niewielkie są szanse, by Tomb Raider: Angel of Darkness, czyli kolejna odnowiona Lara, miał zaprezentować własne wdzięki przed kwietniem tego roku. Jeszcze mniej zabawnie brzmią słowa prezesa Eidosa - Mike'a McGarveya, który nie wyklucza jeszcze wyraźniejszego opóźnienia, twierdząc "wierzymy że gra może wyraźnie skorzystać z marketingowego szumu wokół nowego filmu z Larą Croft - »Tomb Raider: The Cradle of Life«, który na ekranach pojawi się latem tego roku". To bowiem w nieco zawoalowanej formie oznacza, że Angel of Darkness pojawi się dopiero latem.

www.tombraider.com

Purge w marcu

Najprawdopodobniej już w marcu odbędzie się premiera Purge'a - futurystycznego online'owego first-person shootera z silnie zarysowanymi elementami role-playing - dziełem duetu Freeform Interactive i Tri Synergy. Purge pozwoli nam opowiedzieć się po jednej ze stron przyszłego świata - Porządku, formowanego przez genetycznie udoskonalonych ludzi, bądź Wybrańców - fanatyków religijnych zwalczających technologię.

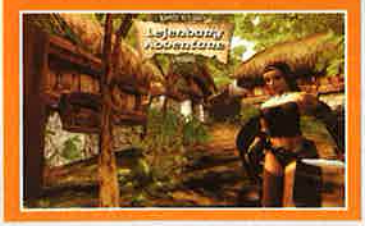
Recenzja Purge'a - wkrótce.

www.purgeonline.net

Lejendary Adventure

Zabójcza konkurencja panująca w zastraszającym tempie powiększającym się gatunku online'owych gier role-playing (MMORPG) zmusza ich twórców do stosowania coraz bardziej niestandardowych metod, dzięki którym mogliby mieć nadzieję wysunąć się na czoło list "sprawdzić! graczy". Taktyka Dreams Interactive i ich The Lejendary Adventure jednak zdaje się nad wyraz skuteczna. Panowie bowiem postawili na "lejendę" role-playing i grę współtworzy sam Gary Cygax - twórca Dungeons & Dragons, pierwszego role-playing w historii ludzkości!
Więcej o The Lejendary Adventure już wkrótce.

http://di.gamepoint.net/lejendary/en/



FLASH

The Sims Online: sukces?

Z początku dość chłodno przyjęte The Sims Online, czyli... Simy online, zaczynają pokazywać prawdziwe oblicze. Podczas trzech pierwszych tygodni sprzedaży w Stanach Zjednoczonych The Sims Online znalazło drogę do domów ponad

90 tys. graczy, z których 70 tys. przeciętnie grało po 3 i pół godziny dziennie.

Polska premiera The Sims Online - jeszcze w lutym.

thesims.ea.com

Wiedźmin

Firma CD-Projekt Red Studio ujawniła pierwsze szczegóły dotyczące Wiedźmina - gry role-playing rozgrywającej się w świecie opisanym w opowiadaniach i powieściach Andrzeja Sapkowskiego. Wynika z nich, że duży nacisk położono tu na dynamiczne sceny walk, czemu posłuży również sposób przedstawienia akcji - popularny rzut znad postaci (znany choćby z Baldur's Gate: Dark Alliance czy Neverwinter Nights). Kamera będzie podążać za głównym bohaterem, miejscami modyfikując kąt patrzenia czy oddalenia tak, aby najlepiej przedstawić teren, po którym porusza się bohater. Zawsze będzie też możliwość dokonania obrotów i zbliżeń.

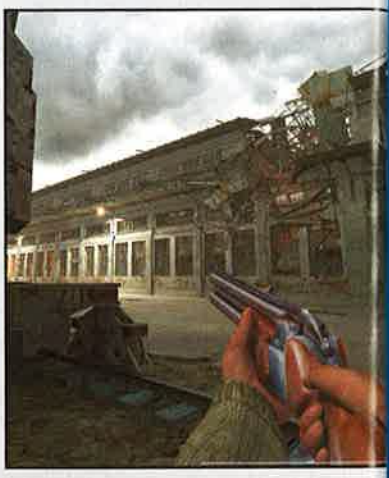
Obecnie zespół CD-Projekt Red Studio pracuje nad wyglądem poszczególnych lokacji. Na pierwszy ogień poszły podziemia siedliszcza Wiedźminów - Kaer Morhen, które w chwili obecnej przechodzą ostatnie szlify. Niestety na pierwsze namacalne dowody talentu cd-projektowych "wiedźminologów" przyjdzie nam poczekać do przyszłego miesiąca.

www.cdprojekt.info/praca_red_studio.asp

Interplay na sprzedaż?

Niekończącej się historii losów Interplaya ciąg dalszy. Tym razem jednak w ciemnościach otaczających dotąd tę legendarną już markę zaświeciło niewielkie światełko nadziei. Stanowi je, nieco paradoksalnie, decyzja Titusa - właścicieli większości udziałów Interplaya, o... jego sprzedaży, gdyż uzasadnione zdaje się przekonanie, że nowi właściciele tegoż okażą się mniej nieudolni niż ci poprzedni i nad złotym I (i jego role-playowym odgałęzieniem - Black Isle Studios, twórcą Falloutów i Icewind Dale'a) znów zaświeci słońce.

www.interplay.com



S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost w 2004

Opóźnienia premier gier od dłuższego już czasu nie robią na nas większego wrażenia. Tym razem jednak w przypadku S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost było inaczej. Na wieść o tym, że ten cudownie zapowiadający się first-person shooter ukraińskiego GSC Game Worlds, osadzony w świecie strefy powstałej w wyniku powtórnego wybuchu reaktora w Czarnobylu, pojawi się najpewniej dopiero na początku 2004 - w oczach braci redakcyjnej zalśniły łzy...

www.stalker-game.com/

Nokia 'game deck', czyli nowe komórkowe granie!

Od siebie samych - graczy - nie uciekniemy. Już wkrótce zaś - dzięki Nokii i Nokia N-Gage, nie uciekniemy także od gier.

Nokia N-Gage jest pierwszym urządzeniem z linii 'game decków' - technologii łączącej funkcje telefonu komórkowego i... konsoli wideo oraz podobnej do GameBoya Advance. Dokładne techniczne aspekty nie są jak na tę chwilę znane. Nieco więcej wiadomo o grach, w jakie można będzie grać na N-Gage. Wykorzystywać one mają system operacyjny Symbian i w pełni kolorowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny wysokiej rozdzielczości. Tworzone będą w C++ lub Javie przez najlepszych developerów i producentów gier, m.in. Segę (sama Nokia również będzie próbować swych sił jako producent), rozprowadzane zaś będą na kartach pamięci lub do ściągnięcia bezpośrednio ze stron producentów. Twórcy N-Gage obiecują także nowe doznania w zakresie gier multiplayer poprzez sieć lokalną Bluetooth (do ok. 3 metrów bez konieczności opłat za wykorzystanie sieci telefonicznej) lub - dosłownie - sieci.

Premiera Nokii N-Gage już w lutym 2003.

CSI: Crime Scene Investigation

Już w marcu za sprawą Ubi Softu przyjdzie nam wcielić się w agenta laboratorium śledczego - Crime Scene Investigation. CSI, bazujące na znanym z CBS serialu, na komputerach przybierze formę gry adventure z akcją ukazaną w perspektywie pierwszej osoby. Jej celem będzie doprowadzenie do zbadania pięciu przestępstw.

www.ubisoft.com

zapraszamy na naszą stronę internetową

www.wirtualny.com

GRY. TWOJA PASJA. NASZA SPECJALNOŚĆ.

wirtualny świat

www.wirtualny.com

(0 PREFIX 22) 519 69 69

poniedziałek - piątek: 8⁰⁰- 18⁰⁰
w soboty: 10⁰⁰ - 14⁰⁰

PRZED PREMIERĄ | CO NOWEGO | GRY KOMPUTEROWE | GRY KOMPUTEROWE

W tym dziale prezentujemy wielkie hity, których polskie premiery odbędą się w ciągu najbliższych miesięcy. Jednak już dziś możesz zarezerwować egzemplarz dla siebie! Dzięki temu zyskasz pewność, że otrzymasz grę jako jeden z pierwszych w kraju. Co więcej, wraz z wybranym tytułem dostaniesz wspaniały prezent (informacje poniżej, przy każdej grze). Pamiętaj jednak - aby go otrzymać, musisz zamówić tytuł przed polską premierą - najlepiej już dziś.

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

GOTHIC II

94⁹⁰ PL

Sequel jednej z najlepszych gier akcji/RPG roku 2001. Podobnie jak w części poprzedniej akcja Gothic II toczy się w świecie fantasy Myrtana i kontynuuje fabułę poprzedniczki, tj. wojny pomiędzy Orkami i Ludźmi. Jednak tym razem nie poruszamy się już tylko wewnątrz kolonii przestępców objętej zasięgiem magicznej bariery, a na jej zewnątrz. Akcja toczy się w nowych bardzo rozległych i różnorodnych lokacjach, m.in. miasteczko nadmorskie, klasztor, biblioteka, farma. Wyspa Smoków, zamek oblężony przez Orki. Oczywiście spotkamy tu też kilka znajomych terenów. Praktycznie rzecz biorąc zasady gry nie uległy diametralnym zmianom. Mamy oczywiście kilka usprawnień, tj. nowe klasy postaci (m.in. magician, henchmen i dragon hunters), nowe gildie oraz nowe czynności które może wykonywać nasz bohater (m.in. tworzenie różnych mikstur).

PREMIERA: KWIECIEŃ 2003

Zamawiając przed premierą grę Gothic 2 otrzymasz GRATIS grę DRAGON THRONE PL

COLIN McRAE RALLY 3

94⁹⁰ PL

Najpopularniejszy symulator rajdów samochodowych doczekał się swojej trzeciej odsłony. Gra jest firmowana przez jednego z najlepszych kierowców rajdowych świata, samego Colina McRae. Na szczególną uwagę zasługuje dopracowana do najdrobniejszych szczegółów grafika. Aby jak najlepiej odwzorować wszystkie elementy wyścigu producent gry nawiązał współpracę z teamem fabrycznym Forda. Dzięki temu gracz ma niesamowite wrażenie bezpośredniego udziału w rajdzie! Wszystko to sprawia, że Colin McRae Rally 3 to niewątpliwie najlepszy symulator rajdów.

PREMIERA: MAJ 2003

Zamawiając przed premierą grę Colin McRae Rally 3 otrzymasz GRATIS grę TOCA w wersji OEM

WARCRAFT III FROZEN THRONE

79⁹⁰ PL

PLANOWANA PREMIERA: CZERWIEC 2003

Zamawiając przed premierą grę Warcraft III Frozen Thron otrzymasz GRATIS Super grę strategiczną. Szczegóły za miesiąc.

THE LONGEST JOURNEY

29⁹⁰ PL

PLANOWANA PREMIERA: 12 MARCA

Zamawiając przed premierą grę The Longest Journey otrzymasz GRATIS SEGREGATOR NA PŁYTY CD

MASTER OF ORION 3

119⁹⁰ PL

PLANOWANA PREMIERA: MARZEC 2003

Zamawiając przed premierą grę Master of Orion 3 otrzymasz GRATIS grę Jagged Alliance 2.5

SZYMEK CZARODZIEJ

79⁹⁰ PL

PLANOWANA PREMIERA: MARZEC 2003

Zamawiając przed premierą grę Szymek Czarodziej otrzymasz GRATIS grę przygodową LARRY 7

PROJECT IGI 2 COVERT STRIKE

94⁹⁰ PL

PLANOWANA PREMIERA: MARZEC 2003

Zamawiając przed premierą grę Project IGI 2 otrzymasz GRATIS grę GIANTS OBYWATEL KABUTO

TOCA RACE DRIVER

94⁹⁰ PL

PLANOWANA PREMIERA: KWIECIEŃ 2003

Zamawiając przed premierą grę TOCA Race Driver otrzymasz GRATIS grę KINGDOM UNDER FIRE PL

WYPRZEDAŻ • WYPRZEDAŻ • WYPRZEDAŻ

PROMOCJA • PROMOCJA • PROMOCJA

CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

koszty wysyłki już od 8,90 zł. (3 - 7 dni)
postawa na drugi dzień roboczy 15,50 zł. (kurierem)
ezpieczeństwo – płacisz dopiero przy odbiorze przesyłki.

- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Oferujemy fachową obsługę i rzetelne informacje.
- Ceny zawierają podatek VAT.

Najtańsze zakupy w Internecie: www.wirtualny.com

Na naszej stronie internetowej poza pełną ofertą Wirtualnego Świata znajdziesz wiele ciekawych wiadomości, plików, grafik i patchy do wszystkich gier. Ponadto składając zamówienie u nas otrzymujesz swoje ulubione gry taniej. W naszych KONKURSACH możesz wygrać ciekawe i oryginalne nagrody, w AUKCJACH zdobyć „białe kruki" ze świata gier. Wirtualny Świat poleca serwis informacyjny o grach: gry.wp.pl

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 74 E, 03-301, tel. (0-22) 519 69 69 fax: (0-22) 519 69 70 Warszawa e-mail: wirtualny@wirtualny.com

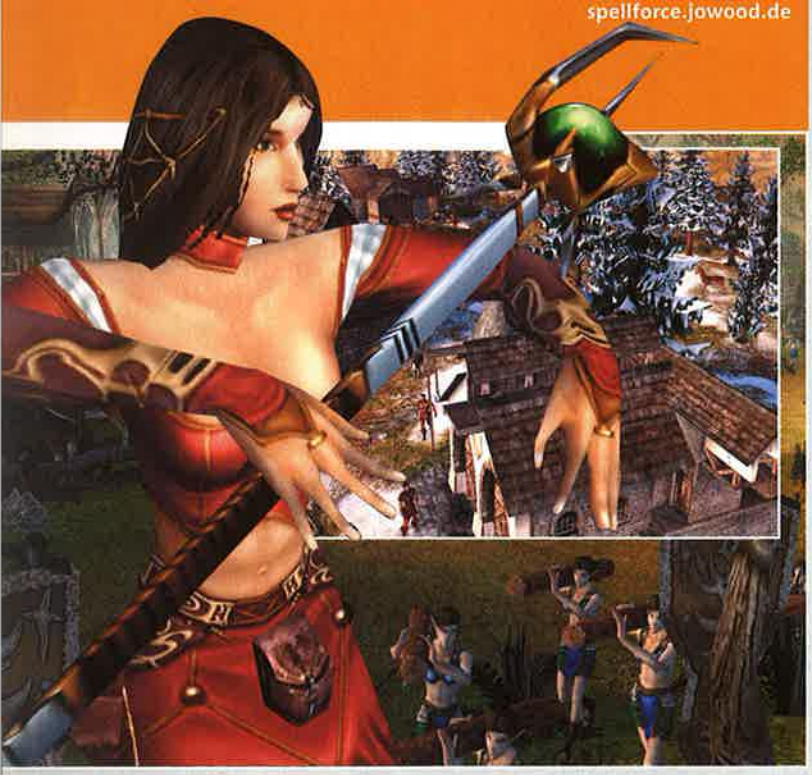
Zastrzeg

SpellForce: The Order of Dawn

Już wkrótce, bo we wrześniu tego roku, twórca Settlers - Volker Wertich, ujawni wszem i wobec dzieło, na którym koncentruje obecnie wszystkie siły. Będzie nim SpellForce: The Order of Dawn, projekt łączący w jedno najlepsze elementy strategii czasu rzeczywistego, taktycznych i... role-playing. Bohaterem gry będzie nieśmiertelny wojownik run, jedyny zdolny zjednoczyć sześć wolnych ras świata SpellForce i dać odpór wszelkiego autoramentu fantastycznym, nierzadko magicznym stworzeniom, z demonami i smokami na czele.

Więcej o SpellForce: The Order of Dawn - wkrótce.

spellforce.jowood.de



REKLAMA

Gothic II

Gothic II to jedna z najciekawiej zapowiadających się gier RPG tego roku. Łączy w sobie najlepsze elementy słynnych Trzech Wielkich Gier Role-Playing. Olbrzymi, w pełni interaktywny świat, rozbudowana fabuła (Morrowind), szybka akcja (Neverwinter Nights) oraz wysoka grywalność (Icewind Dale 2) zapewnią dziesiątki godzin najlepszej zabawy!

Planowana data premiery Marzec 2003

4CD

99,90

KOLEJNA WIELKA GRA RPG!

JoWooD

www.cdprojekt.info

CDPROJEKT

Blizzard i Sierra = Microsoft?!

Pogłoski na temat ewentualnej sprzedaży części Vivendi Universal - tej zajmującej się interaktywną rozrywką, powracają z regularnością chronometru. Jak dotąd wszystkie one były dementowane przez rzeczników prasowych tego multimedialnego kolosa na glinianych nogach, jednak ostatnie doniesienia zdają się czymś więcej niż te poprzednie. Wg nich - nowym właścicielem m.in. Sierry i Blizzarda stało się Microsoft! Czy rzeczywiście tak się mają sprawy - a jeśli tak, to w jaki sposób wpłynie to na losy gier tych developerów, czyli czy StarCraft 2 nie stanie się wyłącznością Xboksów (na co - nawiasem mówiąc - szanse są niewielkie), przekonamy się już wkrótce.

www.vivendiuniversal.com

Driver 3 - nowe szczegóły

Duet developerski Infogrames-Reflections podzielił się z fanami informacjami na temat trzeciej części Drivera - gry, o której dotąd wiadomo było jedynie tyle, że na pewno - w przeciwieństwie do drugiej części serii - pojawi się na pecetach, oraz że jej akcja rozgrywać się ma aż w trzech miastach: Miami, francuskiej Nicei i tureckim Istambule. Zgodnie z nowymi danymi, zoptymalizowany engine Stuntmana posłuży w grze do wykreowania 30 mil kwadratowych powierzchni świata gry. Co przy tym ciekawe - część z budynków będzie, tak jak w Grand Theft Auto: Vice City, dostępna graczowi, co oznacza najpewniej, że również w nich rozegra się część akcji...

Reflections zdradziło również, że na potrzeby gry stworzono cały garaż nielicencjonowanych, jednak rozpoznawalnych na pierwszy rzut oka pojazdów, w tym nawet ciężarówek i... łodzi! Ukłonem w stronę konkurencyjnych produktów Rockstar ma być również możliwość "przejmowania" wszystkich znajdujących się w zasięgu wzroku samochodów. Więcej o Driver 3 - wkrótce.

www.reflections.com

C&C Generals - jedna gra, 3 pudełka

Electronic Arts potwierdziło, że najnowsza część strategicznej serii Command & Conquer - Generals dostępna będzie aż w trzech różnych opakowaniach: z motywem United States, Chin i

Chrome i Strategy First

Rodzimy Techland poinformował, że promocją i sprzedażą gier firmy na rynku amerykańskim - w tym także klejnotu koronnego Techlandu, jakim jest znakomicie zapowiadający się first-person shooter s.f. – Chrome, zajmie się Strategy First.

chromethegame.com

Shadowbane w marcu

Ubi Soft Entertainment potwierdziło datę premiery Shadowbane'a – własnej online'owej gry role-playing. Zgodnie z nią świat mrocznego fantasy otworzy się przed graczami 25 marca tego roku.

shadowbane.ubisoft.com

Rage R.I.P.

Jedno z bardziej zasłużonych dla branży producentów gier - brytyjskie Rage Games - złożyło ostatecznie broń. Tym samym jego drogą z kamieniami milowymi w postaci Incoming, Hostile Waters czy ostatnio konsolowy Rocky ostatecznie się skończyła. Gloria Victis?

www.rage.com

SWG Space Expansion w 2004

Niestety, mamy złe wieści dla tych wszystkich, którzy jak Gem.ini odliczają dni do premiery Star Wars Galaxies: An Empire Divided - role-playing online w świecie Gwiezdnych Wojen, tworzonego przez ojców EverQuesta - Verant/SOE. Złą wieścią jest to, że Space Expansion - oficjalne rozszerzenie światów gry o przestrzeń kosmiczną i siłą rzeczy - możliwość posiadania własnych statków kosmicznych oraz walki pomiędzy nimi - tej, która miała się pojawić "w pół roku po premierze SWG", została odsunięta o kilka miesięcy i pojawi się dopiero wiosną 2004. Ech.

www.starwarsgalaxies.com

Will Rock - nowy screen

Duet Saber Interactive-Ubi Soft uznało za stosowne pochwalić się nowymi fotkami z Will Rocka, first-person shootera tworzonego na bazie mitologii greckiej i... Seriuos engine. Nie sposób nie przyznać, że sporo, i in plus, zmieniło się w świecie gry. Czyżby rzeczywiście Will Rock Miało Rządzić?

www.saber3d.com

terrorystycznej Global Liberation Army, przy czym dwie ostatnie będą wersjami limitowanymi i kolekcjonerskimi. Zainteresowanych, i cierpiących na nadmiar gotówki, informujemy też, że wszystkie trzy pudełka, złożone razem, dawać mają złudzenie jednego, ciągłego krajobrazu.

www.generals.ea.com

Splinter Cell PC wiosną?

Choć plan wydawniczy Ubi Softu nie potwierdza tej wieści, jednak warto chyba wiedzieć cokolwiek o pogłoskach, jakoby pecetowa wersja Splinter Cell - gry dostępnej już na Xboksach, miała się opóźnić o dalszych kilka miesięcy i pojawić dopiero na początku tegorocznej wiosny. Usprawiedliwieniem tego opóźnienia miałaby być chęć powiązania

dat premier wszystkich wersji gry - playstationowej i gamecube'owej.

www.splintercell.com

Vivisector: Beast Inside

Dobrych kilkanaście miesięcy zdążyło już upłynąć od ostatniej wizyty na naszych łamach gry Vivisector: Cre-

atures of Dr Moreau - projektu rosyjskiego Action Forms, które po raz kolejny wskrzesiło, tym razem w najbardziej interaktywnej formie, klasyczną już historię "Wyspy Dr Moreau" Herberta George'a Wellsa. Powracamy do Vivisector zaś po to, by poinformować, że decyzja twórców Vivisector gubi wellsowe konotacje, nie zarzucając jednak przy tym wcale idei niezwykłych eksperymen-

WIELKA PROMOCJA SERII

FAJNA CENA!

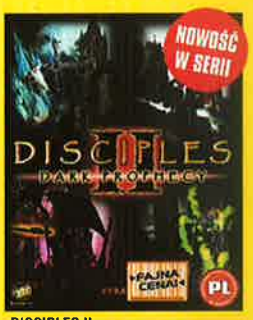
WIELKIE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY

Teraz jeszcze taniej!

~~49,90 zł~~ 39,90 zł!

WARRIOR KINGS

SEADOGS



DISCIPLES II

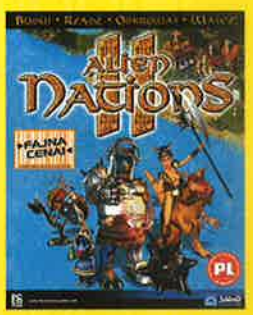
CAPITALISM II

WIGGLES

WIZARDRY 8

WARLORDS BATTLECRY II

RALLY TROPHY



ALIEN NATIONS II

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Promocyjnej oferty szukaj w sklepach:

TESCO Carrefour Lepiej i taniej Auchan

E.LECLERC BIELANY MaxMEDIA real- SELGROS CASH & CARRY

Najwyższą jakość gwarantuje CD Projekt – wiodący wydawca gier komputerowych.
Sprzedaż wysyłkowa Wirtualny Świat (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com. Więcej informacji: www.cdprojekt.info

Ciekawostki, newsy, plotki(?)

No Name War
- bliższe szczegóły

Rumuńskie AMC Creation ujawniło nowe szczegóły nt. No Name War – własnej strategii czasu rzeczywistego. Zgodnie z nimi w ręce strategów, podzielonych w trzy ugrupowania, oddanych zostanie ponad 80 jednostek lądowych, morskich oraz powietrznych, których przydatność sprawdzona zostanie podczas złożonej z ok. 18 misji kampanii single player. Zwycięstwa jednak nie przyjdą łatwo - jednym z atutów gry ma być niezwykła "prawdziwa sztuczna inteligencja", co oznacza, że komputer będzie dostosowywać się do graczy, a jednostki - tak jego, jak i graczy - uczyć się nowych zachowań (obsługi innych broni, ale także grupowych) wraz ze zdobywanym doświadczeniem. Podobnie interesująco brzmią obietnice dotyczące tworzonych w locie teatrów wojennych Nienazwanej Wojny. Przyjmować mogą one wielkości nawet 1600 ekranów kwadratowych (40 na 40) i zmieniać się w zależności od pory doby i... stanu aury!

Jak w praktyce potoczy się Bezimienna Wojna, przekonamy się już wiosną tego roku.

www.amc.ro

Black Hawk Down w marcu

Brytyjskie NovaLogic potwierdziło kolejne opóźnienie Delta Force: Black Hawk Down - gry wykorzystującej elementy filmowego „Helikoptera w ogniu". Tym samym stało się jasne, że operację w Mogadiszu rozpoczniemy 25 marca tego roku.

www.novalogic.com

Half-Life 2: wyłącznie Xboksa?

Lutowe wydanie „The Official Xbox Magazine" przytacza słowa szefa Valve - Gabe'a Newella, twierdzącego, że - uwaga! - Half-Life 2 pojawi się wyłącznie na Xboksach! ...Hej, spokojnie - czytajcie dalej, gdyż wieść ta nie jest wcale taka zła, jak się wydaje. OXM bowiem szybko wyjaśnia, że chodzi o exclusive konsolowy (czyli Xbox - tak, PS2 i NGC - nie), co oznacza, że drugą część "Pół-Życia" na pewno ujrzymy na pecetach!

valvesoftware.com

Shinobi na wielkim ekranie

Mindfire Entertainment, studio, które za punkt honoru postawiło sobie obejrzenie popularnych gier (m.in. Crazy Taxi i House Of The Dead) na wielkich kinowych ekranach, zdołało pozyskać kolejną kultową, pamiętaną jeszcze z automatów, postać Shinobiego! Film "Shinobi", realizowany za niebagatelną kwotę 40 milionów dolarów, pojawi się w kinach latem 2004.

ni przeciwnicy, te sprawy,,,). Ten, tak odmieniony Vivisector przybierze nazwę: Beast Inside.

http://www.vivisector.com/

TMNT

Niewiele mówiąca zbitka spółgłoskowa w tytule to skrót od Teenage Mutant Ninja Turtles - datującego się na lata osiemdziesiąte fenomenu bijącego na głowę, śmiem twierdzić, późniejsze Pokemony! Bohaterami tej kreskówki i komiksów były cztery człekokształtne żółwie mutanty - wojownicy Ninja opatrzeni przez mistrza - szczura Splintera, imionami mistrzów włoskiego renesansu: Leonardo, Donatello, Michelangelo i Raphael. Przypominamy te

nietuzinkowe postacie zaś, gdyż Konami planuje wskrzesić tych zielonoskórych twardoskorupych herosów. Serial rysunkowy, który daje wgląd w nowe przygody żółwi, pojawi się na Fox jeszcze w lutym, natomiast już w październiku odbędzie się premiera gry Teenage Mutant Ninja Turtles. Niestety o tej ostatniej jak dotąd wiadomo tylko tyle, że w grze dostępne będą tryby zarówno kampanii, jak i pojedynku oraz że wykorzystywać ma ona technologię cel-shadingu - co dodatkowo upodobni ją do kreskówki.

www.konami.com/tmnt

WarCraft D&D

Mistrzowie marketingu - Blizzard - po raz kolejny wychodzą naprzeciw oczekiwaniom graczy z rozbudzonymi nadziejami o nadciągającym z siłą huraganu, lecz wciąż odległym World of Warcraft - online'ową grą role-playing w świecie Azeroth. Stanie się tak za sprawą Warcraft Roleplaying Game, czyli stworzonej przez Sword & Sorcery Studios na bazie systemu D&D stołowej gry role-playing! Dzięki niej już latem tego roku możliwe się stanie wcielenie w jedną z pięciu cywilizowanych ras Azeroth: ludzi, krasnoludów, nocnych elfów, a także orków i minotauropodobnych taurenów. Interesująco zapowiadają się nowości w D&D – takie jak możliwość wykorzystywania broni palnej czy goblinio-

Red Faction II oficjalnie!

Duet wydawniczy Volition-THQ potwierdził z całą mocą dobiegające nas wcześniej doniesienia, jakoby sequel znakomitego first-person shootera - Red Faction, gry wydanej dotąd jedynie na PlayStation 2, miał się pojawić także na innych platformach, w tym naturalnie pecetach! Innymi słowy - już wkrótce, bo w marcu tego roku, marsjańska rewolucja (Geo-Moda) zacznie się od nowa!

www.redfaction2.com

JoWooD na prostej?

Informowaliśmy jakiś czas temu o kłopotach finansowych JoWooD związanych m.in. z opóźnieniami premier potencjalnych hitów. Podejmujemy temat po to, by z nieskrywanym zadowoleniem powiadomić, że strategiczne zastrzyki finansowe poskutkowały i sytuacja JoWooD stabilizuje się. Dobrą wieścią jest też zapewne to, że Gothic II, sequel znakomitego role-playing tej stajni, w Niemczech bije rekordy sprzedaży i gromi m.in. Lord of the Rings i nowego Harry Pottera, dzięki czemu już w tej chwili jest największym sukcesem handlowym JoWooD!

www.jowood.com

Men of Valor: Vietnam

2015, twórcy Medal of Honor: Allied Assault, ujawnili pierwsze szczegóły dotyczące ściśle tajnego dotąd projektu realizowanego na zlecenie Vivendi Universal Games. Jest nim, jakże by inaczej, first-person shooter - Men of Valor: Vietnam - gra, w której obrazy wojny wietnamskiej wskrzeszone zostaną za pomocą epickiego Unreal engine.

Men of Valor: Vietnam pozwoli graczom przeżyć większość kluczowych epizodów wojny wietnamskiej, w tym atak w rejonie Tet i kontrofensywę na Hue. W grze towarzyszyć graczom będzie drużyna kierowanych przez komputer specjalistów, przy czym jednak - co ciekawe - możliwe będzie zastąpienie któregoś z nich żywym graczem i kontynuowanie kampanii w trybie co-operative.

Niestety na bilet do zielonego piekła poczekamy aż do 2004 roku.

www.2015.com

Indy Racing League

Ostatnio nadzwyczaj sportowo nastawione Codemasters ujawniło pierwsze szczegóły na temat Indy Racing League - w pełni oficjalnego symulatora bolidów Indy. W grze dostępnych ma być 14 precyzyjnie odtworzonych torów, 27 samochodów, wraz z ich kierowcami i aż 15 różnych grand prix - w tym naturalnie Indianapolis 500. Wyścigi Indy Racing League (do 33 samochodów naraz!) rozpoczną się jeszcze tej wiosny.

http://www.codemasters.com/indyracingleague

gnomiej technologii w postaci żyrokopterów i łodzi podwodnych!

www.swordsorcery.com

HoMM Saga i inne

CD-Projekt poinformowało o planach poszerzenia serii Saga. W jej ramach ukazują się ekskluzywne wydania największych światowych hitów.

W najbliższym czasie ukażą się trzy Sagi. Pierwszą z nich będzie Saga Heroes of Might and Magic i zawierać ma ona wszystkie części Herosów, jakie ukazały się w Polsce - Heroes IV, wraz z dodatkiem Gathering Strom, Heroes III z dodatkami Armageddons Blade oraz Shadow of Death, Heroes II Gold (zawierająca dodatek Price of Loyalty) oraz Heroes I. Dodatkowo w skład zestawu wejdą drukowane instrukcje do wszystkich tych gier, drzewko rozwoju technologicznego do Heroes IV, płyta audio do Heroes III oraz segregator na płyty. Wszystkie one ukażą się w polskiej wersji językowej. Cena zestawu to 149,90 zł. W chwili gdy czytacie te słowa, Saga Heroes of Might and Magic IV dostępna już jest w sprzedaży.

Kolejnymi grami, które ukażą się w ramach tej serii, są Saga Settlers oraz Saga Icewind Dale. Więcej informacji na ten temat - wkrótce.

www.cdprojekt.info

Laser Squad Nemesis: Czwarta Siła

Codo Technologies, twórca oryginalnego Laser Squada i X-COM-a - Julliana Gollopa, ujawniła plany wprowadzenia

czwartej frakcji w Laser Squad Nemesis – emailową grę taktyczną. Stanowić ją mają „Szaraki" i jestem pewien, że ci, którym nieobce są nazwy Sectoid i Cydonia wiedzą już, czego się mają spodziewać...

www.lasersquadnemesis.com

Ciekawostki, nowe plotki(?)

4 nowe tytuły w serii

eXtra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH

Już w sprzedaży!

Więcej informacji pod adresem: www.cdprojekt.info

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych" kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.

TOP 10 SERII EXTRA KLASYKA

1. FALLOUT 2
2. HEROES OF M&M III
3. ATLANTIS II
4. PIZZA SYNDICATE
5. COLIN MCRAE RALLY
6. TOCA 2
7. HOPKINS FBI
8. SETTLERS II GOLD
9. TEST DRIVE 6
10. HEROES OF M&M I + II

Stan na dzień 27 stycznia

W SERII DOSTĘPNE RÓWNIEŻ:

ALIEN NATIONS	19,90 zł
DESTRUCTION DERBY 2	19,90 zł
EGIPT (2CD)	19,90 zł
FALLOUT	19,90 zł
INSANE	19,90 zł
LEW LEON	19,90 zł
MDK 2	19,90 zł
MESSIAH (2CD)	19,90 zł
MIGHT&MAGIC VII (2CD)	19,90 zł
MIGHT&MAGIC VIII (2CD)	19,90 zł
ORIGINAL WAR (2CD)	19,90 zł
SAGA	19,90 zł
SCREAMER RALLY	19,90 zł
ŚNIEŻNY RAJD 2002	19,90 zł
PANZER ELITE (2CD)	19,90 zł
PIELGZYM (2CD)	19,90 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (2CD)	19,90 zł
WORMS 2	19,90 zł

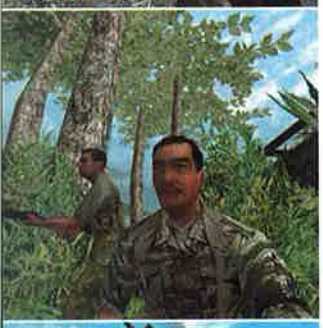
Najwyższą jakość gwarantuje CD Projekt - wiodący wydawca gier komputerowych.

GATUNEK: FPS/AKCJA/TAKTYKA

Vietcong

Martini

Czesi potrafią. Z malutkiego kraju leżącego na południu od ojczyzny Deyny, Lato i Bońka wyrośli jeśli nie na potęgę, to na pewno na solidne europejskie państwo, którego obywatele potrafią robić gry...



Bezapelacyjny numer jeden to u nich Illusion Softworks, autorzy m.in. Hidden and Dangerous czy stosunkowo świeżej i świetnej Mafii. Trzeba uczciwie powiedzieć, że nasze rodzime firmy nie dorastają Illusion do pięt. Jedyne, czym możemy się pochwalić (nie licząc Chrome'a, ale ten jeszcze się nie pojawił) - Crime Cities Techlandu - nie zdobyło choćby 1/10 rozgłosu Mafii, pomijając kwestię kariery CC na zachodzie, której de facto nigdy nie było.

Ale zamiast przyrównywać się do Czechów (czy Ukraińców) i ze złością uznawać wyższość sąsiadów, proponuję wrócić do tematu Illusion Softworks. Aktualnie członkowie zespołu psują wzrok nad Vietcongiem – tytułem nawiązującym do czasów wojny w Wietnamie (1967) oraz częściowo bazującym na rozwiązaniach znanych z Hidden and Dangerous, także symulacji komandosów. No właśnie, Vietcong sprowadza się do sterowania oddziałem komandosów i jedyny, acz nadrzędny, cel gry to przeżyć wojnę. Żadnych pobocznych misji, bezsensownego szwendania się po wilgotnym lesie, strzelania do bezbronnych zwierzątek itd. Sześciu Amerykanów, jedna wielka puszcza i multum bezlitosnych wrogów. Vietnam Night Show.

Realizm

Kiedy się tworzy grę, film dokumentalny tudzież pracę naukową o ważnym i kontrowersyjnym wydarzeniu historycznym na uwadze należy mieć dokładne przebadanie sprawy, dotarcie do najgłębszych – na pierwszy rzut oka mało ważnych szczegółów, które mogą przesądzić o efekcie... Dlatego Illusion zorganizowało w 2000 roku ekspedycję do Wietnamu, by lepiej poczuć atmosferę miejsca, poznać nastawienie miejscowej ludności do wydarzeń sprzed blisko 40 lat i później móc przenieść te obserwacje na ekran monitora. Rzadko się zdarza, by producent gier komputerowych decydował się na tego typu krok, ale ktoś musi wyznaczać nowe kierunki rozwoju.

Czeska wyprawa sprzed dwóch lat bynajmniej nie przypominała pustego chwytu reklamowego - kolejnej żałosnej ekspedycji z Radkiem Pazurą i ekipą TVN. Rzeczywiście skupiono wszystkie siły na różnego rodzaju badaniach, sondach czy wymianie informacji, jak to miało miejsce z przypadkowo napotkanymi biologami z Uniwersytetu Praskiego, podobno bardzo szczodrymi, jeśli idzie o udostępnianie przyrodniczych ciekawostek. Po paru dniach spędzonych w lesie towarzystwo przeniosło się do Saigonu i muzeów oraz galerii tego miasta. Efekt? Ponad 20 godzin filmów, blisko 2000 zdjęć i oczywiście niezapomniane wrażenia. Jeżeli liczba godzin spędzonych w Wietnamie przełoży się na realizm w Vietcongu, otrzymamy wierny, komputerowy zapis wojny przewyższający wszystkie powstałe filmy dokumentalne o tej tematyce, i to o dwie głowy. Jeżeli...

Ekipa

Napisałem już wyżej, że w grze dostępna będzie opcja kierowania amerykańskim oddziałem komandosów – w trybie squad. Oprócz niego do wyboru dostaniemy tryb solo, a więc możliwość sterowania jednym bohaterem oraz akcję w jej najbardziej wyrazistej formie – obronę przed atakiem wroga. Do wyboru, do koloru. O ile pomysł postawienia gracza w szeregu desperados i nakazanie mu obrony danego terytorium zbytnio nie kuszą, o tyle możność wyboru pomiędzy klasycznym single playerem a tym znanym np. ze SWAT3 cieszy i z pewnością wydłuży żywotność Vietcongu.

W to zagramy już wkrótce

Walczyć będziemy głównie w lesie(*). W przypadku wojny w Wietnamie trudno przecież o zróżnicowanie lokacji i efektowne strzelaniny w kosmosie albo w nowoczesnych drapaczach chmur. Mimo to powinno być ciekawie, bo osoby odpowiedzialne za projektowanie etapów obiecują skomplikowaną sieć podziemnych tuneli oraz okopów. Poza dopracowanym (kłania się ekspedycja z 2000 r.) lasem naturalnie. Produkt zamknie się w 20 długich i męczących misjach. Czesi szykują dokładnie tyle samo rodzajów broni, które zostaną uzupełnione rozmaitymi gadżetami. Dość powiedzieć, że w każdej chwili będziemy mogli połączyć się z kwaterą i zyskać informacje dotyczące terenu, gęstości zaludnienia itp. Bez dowództwa, mówiąc prosto z mostu, nie mamy żadnych szans – niezależnie od wybranego trybu gry.

By za bardzo nie zabrudzić czarnych glanów, od czasu do czasu wsiądziemy do któregoś z pojazdów (ciężarówka, dżip, motorówka). Niestety ich funkcja w grze dosłownie ograniczy się do zaistnienia w paru fragmentach i przez większość czasu i tak będziemy się przemieszczać pieszo, jak na prawdziwego piechura przystało.

Co do piechurów, gra oferuje następujący podział: medyk, zwiadowca, strzelec, inżynier, operator radia i snajper. Wszyscy znają własne obowiązki i gracz nie musi się opiekować sześcioma komandosami jak grupką przedszkolaków. Sami zajmą odpowiednie pozycje, zaczną strzelać, ewentualnie uciekać (gdy poniosą dotkliwe obrażenia albo puszczą im nerwy). Naszym zadaniem jako dowódcy będzie planowanie, uzbrojenie ekipy i wybór strategii. Reszta należy do sztucznej inteligencji kompanów.

40 lat minęło

Ze stricte technicznego punktu widzenia Vietcong na pewno prezentuje się okazale. Mowa nie tylko o przepięknej, „leśnej" grafice, lecz także o przestrzennym dźwięku (przydadzą się dobre głośniki, najlepiej kilka), bez którego komputerowa wojna to nie to samo.

Jeżeli Czesi dobrze wykorzystają zgromadzony materiał i postawią akcent na historyczny aspekt gry - odwzorują atmosferę 1967 roku, powstanie interaktywny film dokumentalny, nowa jakość w dokumencie i co za tym idzie, Vietcong nabierze dodatkowych walorów. Nie będzie już tylko kolejną, brutalną strzelaniną znienawidzoną przez rodziców. Ale - powtarzam - tło historyczne musi tu być widoczne, przypominać o sobie. Najlepiej, aby autorzy wprowadzili osobne cut-scenki, urywki archiwalnych filmów albo podzielili etapy chronologicznie i przed każdym wyświetlili wstęp (rozwiązanie a la Commandos).

Wtedy młode pokolenie przekona się, dlaczego epizod wietnamski pełni w życiu tych osób, które go przeżyły, taką rolę...

CDA

(*) dla lubiących się czepiać szczegółów i łapać za słówka - niech będzie dżungla, a nawet choćby i tajga; w każdym razie rośnie tam dużo drzew i trudno się przedrzeć przez zarośla itd. OK?

ⓘ Vietcong

■ Producent: **Illusion Softworks**

GATUNEK: AKCJA

Postal 2

Wojciech 'Zombi' Ząbek

Może Bezimienny? Nie, to już chyba gdzieś było... A Nienazwany? Przecież to brzmi idiotycznie... zresztą po co nazywać bohatera? Po co jakakolwiek fabuła? Słuchaj, stary, damy ostre sceny konania, multum krwi i maksymalną ilość eksplozji. Na koniec wydamy to w ładnym pudełku i opatrzymy napisem „Od 18 lat", czym i tak w sporej części świata nikt się nie będzie przejmował. Wtedy rozejdzie się jak świeże bułeczki. A może nawet lepiej...

O Postalu można powiedzieć naprawdę wiele. Mimo że pierwsza część nie prezentowała specjalnie wyrafinowanej grafiki i nie wprowadzała innowacyjnych rozwiązań, była na ustach wszystkich. I to nie tylko graczy, ale również osób trzecich, które starały się ukazać szkodliwość tychże produkcji. Kontrowersje na każdym (wirtualnym) kroku. Stosy trupów i wyrafinowane metody zagłady. Właśnie te cechy przyciągały graczy. Setki tysięcy graczy!

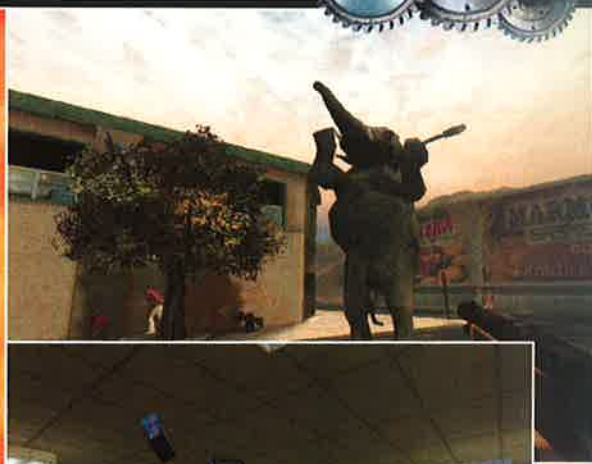
Nasz bohater jest - z pozoru - zwykłym, szarym obywatelem wielkiej metropolii. Tak jak my, pracuje po kilka godzin dziennie, robi w pobliskim sklepie zakupy i czyta codzienną prasę. Głęboko ukrywany stres w pewnym momencie wyzwala się i chcąc, nie chcąc, krew nas zalewa po kolejnej awanturze z szefem lub na widok psa sąsiadki sikającego na nasze piękne kwiaty. W takich chwilach ujawnia się nasze drugie oblicze. Stajemy się agresywni. Baardzo agresywni...

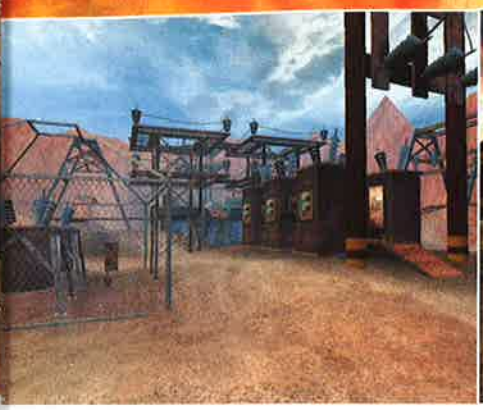
Zawarte w grze misje wydają się więc z początku łatwe i nasuwają refleksję, czy twórcy potraktowali nas poważnie. No, bo niby jakim kłopotem jest kupno w sklepie mleka czy też zapłacenie rachunku za telefon? Wymienione czynności przyjdzie nam wykonać właśnie w trakcie gry. Szkopuł w tym, że na ich wykonanie mamy pięć wirtualnych dni. A czy będziesz na tyle opanowany, aby stać w kolejce kilka godzin? Czy wytrzymasz, gdy ktoś wciśnie się przed ciebie albo sprzedawczyni zacznie swobodnie plotkować z personelem, nie zważając na to, że bardzo się śpieszysz? Krótko mówiąc: do wykonania 20 zadań, wyznaczono na to czas 5 wirtualnych dni. Jak wszystkiego dokonasz, zależy tylko od ciebie. Pamiętaj jednak, że wszystko jest tu dozwolone i właśnie tutaj możesz ujawnić podświadome żądze i aberracje.

Zmiany, jakie wprowadzono w porównaniu do poprzednika, są znaczące. Po pierwsze, nie będziemy już obserwowali akcji z widoku izometrycznego. Tym razem twórcy postanowili oddać mordercze wizje z perspektywy pierwszej osoby. Tryb FPP z pewnością zapewni nam pierwszorzędne miejsce wśród całego horroru, jaki zasiejemy wokół. Swoją drogą, wiadomo już, że nie marnowano czasu na pisanie engine'u od podstaw. Zamiast tego wykupiono – niezwykle popularny wśród graczy – silnik Unreal. A ten po małej aktualizacji (o czym za chwilę) z pewnością będzie znaczącym atrybutem całości.

Rzeczą, która szczególnie podlega ocenie w strzelankach, jest dostępny asortyment broni. A pod tym względem Postal 2 nie ma się czego wstydzić. Dołączone narzędzia do zadawania bólu będą wywoływać u mijanych przechodniów ciarki na plecach. Nam samym zaś zapewnią one długie godziny... zabawy (?). Pomińmy standardowe wyposażenie i skupmy się raczej na tym oryginalniejszym. Nożyczki, kanister z benzyną czy też zapalniczka wespół z gazem w sprayu! Spytacie, co też tak niecodziennego jest w tych ostatnich? Niby nic, ale jeszcze nie miałem okazji prysnąć komuś sprayem w twarz i sekundę później oglądać widok jego palącego się oblicza. (I mam nadzieję, że nigdy nie będę jej miał.) Skandal goni tu skandal, jednak jeśli ktoś nastawiał się na coś innego, był w głębokim błędzie. Sceny agonii naszych kolejnych ofiar w kałużach krwi są tu zjawiskiem tak częstym, że nawet wytrawny komputerowy maniak może się z czasem zgorszyć... Tak, jest szansa, że to Postal 2 wyprze Civilization z listy najbrutalniejszych gier w artykułach

W to zagramy już wkrótce





kolorowych tygodników dla pań o bardzo jasnym kolorze włosów.

Sama przestrzeń zdarzeń jest niewiarygodnie obszerna. Lokacje są - jednym słowem - wielkie! Do zwiedzenia mamy całe wirtualne miasto. Możemy odwiedzić każdy lokal i dostać się do większości domów. Zwyczajnie, wchodzimy do dowolnego pomieszczenia i urządzamy małe 'grill-party', w którym głównym daniem są mieszkańcy.

Jednak nie samym zabijaniem człowiek żyje. Twórcy chwalą się niezwykle wysoką inteligencją u napotkanych osób. Jeśli gracz postanowi biegać po ulicach z bronią w ręku, wiadome jest, że zwróci na siebie uwagę porządkowych, a przechodnie będą go omijali szerokim łukiem. Zresztą jeżeli panowie w niebieskich mundurkach będą mieli jakiekolwiek zastrzeżenia co do naszej osoby (a mogą je mieć nie tylko na widok gnata czy majchra w łapie), znacząco uprzykrzą nam życie. Nikt nie będzie przebierał w środkach, aby powstrzymać osobnika okraszonego wdzięcznym mianem – „psychol"...

Ciekawostką jest tu innowacyjny sub-engine Karma (firmy MathEngine). Dzięki niemu gra zyskać ma wiele dodatkowej atrakcyjności. Zachowanie wszelkich praw fizyki od niezwykle realistycznego wyglądu wybuchów do spadających ze schodów zwłok. Zamiar jak najlepszego oddania wszelkich prawidłowości świata – gdzie, przykładowo, samochód po trafieniu w pełny bak wybucha, to wielki krok naprzód i może się to stać (dzięki Postalowi) wyznacznikiem FPP-ków przyszłości.

Pewny jest już tryb multiplayer. Wspólne zabawy ze znajomymi nabiorą przy Postalu nowego smaku. Ciekawe tryby (kto pierwszy: kupi mleko, odda książkę do biblioteki etc.) sprawią, iż walka o jak najszybsze dotarcie do celu i dokonanie wszelkich formalności przybierze zupełnie nowego wymiaru. Już widzę ten odwet na osobie, która odważyła się zająć nam taksówkę, która miała nas zawieźć bezpośrednio do celu...

Długo musieliśmy czekać na następcę „Jego Krwistości". Czy było warto? Czy nieograniczona swoboda mordowania i zaspokajania najniższych instynktów to teraz recepta na sukces? Zobaczymy. Mam pewne obawy – że ta...

O Postal 2 z pewnością będzie jeszcze głośno, ale miejmy nadzieję, że nie tylko z powodu kontrowersyjności warto będzie ten produkt kupić.

Postal 2

Producent: **Running With Scissors**

GATUNEK: AKCJA/FPP

Day of the Mutants

Andrzej „Arnie" Osowiecki

Aktualnie chyba jedynym działającym aktywnie i twórczo producentem gier w Polsce jest Techland. Zrobił m.in. niezłe Pet Racer i Pet Soccer, tworzy Chrome, który zapowiada się na ogromny HIT. Ale firma nie spoczęła na laurach i pracuje nad nowym FPP pod nazwą Day of the Mutants.

Jak sam tytuł wskazuje, czeka nas walka z mutantami. Tyle, że nie jesteśmy tu górą. Nie jesteśmy jak wiedźmini, nie żyjemy by zabijać potwory. Nie. My jesteśmy ofiarą. I musimy walczyć o przeżycie, szukać jedzenia, broni i amunicji. Każdy dzień to nowe niebezpieczeństwa, jakie musimy zwalczyć. To wróg ma przewagę, my jesteśmy tylko małą istotką i musimy przeżyć.

Podczas tej wędrówki zwiedzimy ponad 20 sporych lokacji rodem z postnuklearnych wizji, czyli jałową pustynię, zrujnowane domostwa, ulice, stacje benzynowe... Nie wiem co prawda, czy to właśnie bomba spowodowała takie zniszczenia i mutacje, ale na stronie napisane jest 'Radioactive deserts', więc jest to wielce prawdopodobne. Hm, optymistyczna wizja. :) (Grafika, w porównaniu z tą w Chrome'ie, wygląda cienko, ale przecież gra jest w bardzo wczesnej wersji, więc na pewno będzie lepiej.)

Jak już wspomniałem, gra będzie FPS-em. Zatem - coś o giwerach! W DO(t)MIE (interesujący skrót, czyż nie?) będzie ich naprawdę dużo, bo aż 35! Do tego doliczyć należy 40 elementów ekwipunku. Oj, będzie rzeźnia. Fani krwistych FPS-ów (ale nie takich jak Serious Sam! To nie będzie bezmyślna łupanina...) już mogą zacierać rączki z zachwytu. Co do typów pukawek, wiadomo na ten temat nie za wiele. Raczej będą przeważać te realnie istniejące - bez cudów, laserów i disruptorów.

To tyle informacji, jakie przygotowali dla nas osoby z Techlandu. Nawet nie napisali o dacie premiery. :(Raczej należy nastawić się na przyszły rok...

Day of the Mutants
Producent: Techland

W to zagramy już wkrótce

W SPRZEDAŻY OD 5 MARCA!

MASTER OF ORION 3™

PODBIJ GALAKTYKĘ

Master of Orion 3 jest kontynuacją najsłynniejszej strategicznej sagi kosmicznej. Stając na czele jednej z szesnastu ras masz niepowtarzalną szansę podboju galaktyki. Budując imperium będziesz mógł z zupełną swobodą wybierać drogę rozwoju. Będziesz prowadził badania, wpływał na ekonomię i stosunki z innymi rasami. Ogromne możliwości działań dyplomatycznych pozwolą Ci na osiąganie celów drogą pokojową. Jeśli negocjacje zakończą się niepowodzeniem będziesz mógł wydać swoim wojskom rozkaz ataku. Przygotuj się na coś naprawdę wyjątkowego! Tylko Master of Orion 3 daje tak nieograniczoną swobodę działania i możliwość podboju całej galaktyki!

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PL

CD PROJEKT

DOBRA CENA

129,90 ZŁOTYCH

INFOGRAMES™

CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny-com.pl

© 2002 Infogrames Interactive, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie znaki należą do ich prawnych właścicieli. DirectX jest [illegible] handlowym

GATUNEK: PRZYGODÓWKA

Runaway
A ROAD ADVENTURE

Wajuś

Części czytelników CD-Actiona być może nie obca jest sprawa perturbacji, jakie stały się udziałem tej gry oraz produkującego ją studia developerskiego - Pendulo Studios. Reszcie czytającej ten magazyn - przede wszystkim dla rzetelnej dawki informacji - spieszę z wyjaśnieniem.

Pierwszy raz do zapowiedzi tej świetnie rokującej przygodówki zabrałem się prawie dwa lata temu. Podczas pisania artykułu dotarła do mnie przykra informacja, w której oznajmiono, że wydawca gry Dinamic Multimedia ogłosiło bankructwo, tym samym pozostawiając Pendulo Studios na lodzie. Na całe szczęście dla fanów firma wzięła sprawy w swoje ręce i zamiast poszukiwać większego dystrybutora, który rozprowadzałby grę na świecie, postanowiła nawiązać kontakty z lokalnymi dystrybutorami w każdym kraju. W ten sposób oprócz Hiszpanii - w której gra ukazała się pierwsza; Pendulo Studios to firma o proweniencji hiszpańskiej – i kilku krajów Ameryki Środkowej, można ją jeszcze kupić w Czechach, Austrii, Szwajcarii i Niemczech, gdzie święci właśnie triumfy i bije kolejne rekordy sprzedaży oraz sięga po następne trofea i wyróżnienia branżowe w rodzaju „Gra Roku", „Przygodówka Roku" etc. (ma ich ona na koncie ponad trzydzieści!) Już wkrótce zaś Runaway trafi do Francji, Wielkiej Brytanii oraz – za sprawą Topware Interactive – do Polski.

Producent gry - Pendulo Studios - jest mało znaną firmą, choć zdecydowanie nie należy zaliczać jej do nowicjuszy. W kraju, z którego pochodzi, cieszy się statusem firmy wielce na tamtym rynku zasłużonej. Wcześniejsze jego dokonania na polu gier komputerowych obejmują między innymi dwie mało znane w tej części Europy gry przygodowe - Igor: Objective Uikokahonia (wydany jeszcze pod szyldem Optik Software) oraz Hollywood Monsters. Szczególnie ten drugi tytuł - nawiązujący klasycznym podejściem i wspaniałą oprawą audio-wizualną do najlepszych tradycji LucasArts - godny jest uwagi (niestety nie dość, że trudno dostępny, to na dodatek występuje jedynie w hiszpańskiej wersji językowej). Przejdźmy jednak do bohaterki tej zapowiedzi. Nim odpowiemy na pytanie, czy warto czekać na Runaway, wypadałoby najpierw powiedzieć, czego możemy się po grze spodziewać.

Ma ona pracować w rozdzielczości 1024 x 768 pikseli przy 16 bitach koloru, czyli jak chwalą się twórcy - jest to „najwyższa rozdzielczość w historii gier przygodowych". (Hm?) Dalej jest jeszcze lepiej: wygładzanie krawędzi - realistyczne efekty światła i cieni występujące w zależności od środowiska, w jakim toczy się gra, liczne zmiany ujęć kamery i przepiękne panoramiczne ujęcia krajobrazów. A do tego ponad 30 minut przerywników filmowych.

Pomińmy jednak te rewelacje i skupmy się na tym, jak gra wygląda „w akcji". Otóż, podczas tworzenia jej wyglądu sięgnięto po całkiem ciekawe i bardzo efektowne wizualnie rozwiązanie. Zatem jak za najlepszych lat przygodówek mamy tu do czynienia z ręcznie rysowanymi i przepięknymi lokacjami, do których dodano postacie bohaterów oraz ruchome elementy wykonane w pełnym trójwymiarze. Mimo to wszystkie stylizowane są w ten sposób (to na pewno nie jest znany cell-shading!), że nawet

W to zagramy już wkrótce

wprawne oko nie dostrzegłoby różnicy między nimi a scenerią. Efekt końcowy powala - wierzcie mi, gra prezentuje się wspaniale. I nie mówię o wstawkach filmowych, ale o samej grze.

Przejdźmy teraz do elementu, który stanowi esencję gier przygodowych. Nie! Nie chodzi o zagadki, bo czymże by one były bez wiążącej je w całość fabuły? Podobnie jak w serii Broken Sword czy czwartej odsłonie komputerowych przygód Indiany Jonesa, bohaterami opowieści są tu mężczyzna i kobieta, a dokładniej rzecz biorąc, kończący studia Brian i striptizerka Gina. Ich losy związą się w dniu, w którym Bogu ducha winnemu Brianowi wizytę składa mafia. Gangsterzy twierdzą, że ten jest w posiadaniu czegoś, na czym im bardzo zależy. Jako że bohater nie ma bladego pojęcia, o czym faceci gadają, zaś ci wyglądają na gotowych zrobić wszystko, byleby własność odzyskać - postanawia się ulotnić. W ucieczce towarzyszyć mu będzie seksowna striptizerka, która przez przypadek wplątała go w to zamieszanie. Zadanie, jakie ich czeka, wydaje się chyba oczywiste: dowiedzieć się, czego szuka mafia i dlaczego właśnie u Briana.

Na naszej drodze spotkamy około 50 różnych postaci, nierzadko wrogo do nas nastawionych, a przemierzyć nam przyjdzie ponad sto przeróżnych lokacji. Jeśli dodać do tego wszystkiego „inteligentną" ścieżkę dźwiękową reagującą na wydarzenia dziejące się na ekranie, niewielkie wymagania sprzętowe (do gry wystarczy już P333 MHz i 128 MB RAM), intuicyjny interfejs pozwalający od razu zagłębić się w świat gry i stopniowo rosnący poziom trudności napotykanych zagadek - zapowiada się naprawdę wielka uczta, i to nie tylko dla fanów gatunku.

Gra - jak już napomknąłem - w Polsce zostanie wydana przez TopWare Interactive, a biorąc pod uwagę informację o tym, że ma zostać w pełni zlokalizowana (plik lokalizacyjny zawiera ponad 30 tys. wyrazów – dla porównania, ten tekst ma ich około 800) oraz fakt, że gry przygodowe przeżywają właśnie mały renesans, wróżę Runaway: A Road Adventure wielki sukces.

Runaway: A Road Adventure
Producent: **Pendulo Studios**

Nowe tytuły w serii Tanie Granie

Tanie Granie

•Doskonałe gry komputerowe
•Pełne wersje
•W całości po polsku
•Rewelacyjna cena

Doskonała gra 9,99

W serii kupisz także gry: Corsairs. Extreme Assault. Incubation. Iron Strategy. Jekyll & Hyde

Już w sprzedaży

GATUNEK: RPS

LETHAL DREAMS

THE CIRCLE OF FATE

Qn`ik

Lethal Dreams zapowiada się na kolejną produkcję z coraz popularniejszego ostatnio gatunku RPS - Role Playing Strategy. Konkurencja na tym polu jest duża, ale i proporcjonalna do ambicji ukraińskich twórców.

Fabuła oparta jest na katastroficznej wizji przyszłości. Opisano ją na wielu stronach, ale może być streszczona w jednym zdaniu: zagłada świata już nastąpiła, nadeszły rządy Chaosu. Zadanie gracza to skierować ludzkość z powrotem na drogę cnoty. Nie będzie łatwo, gdyż świat niejedno ma oblicze... i niejeden wymiar.

Mimo że akcja toczy się w przyszłości, Lethal Dreams (czyli „zabójcze marzenia") jest osadzona w świecie fantasy. Gracz wciela się w postać jednego z sześciu magów, którzy walczą o dominację nad pozostałymi. Każdy z nich ma we władaniu własny oryginalny świat. Warto zaznaczyć, że tych światów w sumie jest w grze aż 60.

Akcja toczyć się ma na dwóch płaszczyznach: eksploracji wysp i samej walki. Ta pierwsza to nic innego jak turowa strategia a la Master of Orion. Jednak gracze stawiający efektowne rozwiązania siłowe wyżej niż taktykę, również się nie zawiodą - efektownej rozwałki w czasie rzeczywistym nie zabraknie.

Lethal Dreams zawiera ponadto - co prawda, względnie mało rozwinięty - wątek roleplay'owo-przygodowy. Dzięki niemu będzie można uniknąć niektórych walk, po prostu umiejętnie przeprowadzając rozmowę z jednym z wielu NPC-ów (w grze 22 z nich będzie wrogo do gracza nastawionych). Konieczna będzie również współpraca z tubylcami w obcych światach - dzięki nim tylko można poznać zasady rządzące na danym terenie (wszędzie nieco inne!), co w konsekwencji prowadzi do zwycięstwa.

Największy nacisk położono w grze przede wszystkim na wciągającą fabułę i magię. Ta ostatnia dzieli się aż na siedem szkół, którymi może podążać gracz. Zaklęć jest aż 60 - 10 o znaczeniu strategicznym, reszta przydatna jedynie w walce. Kolejnym elementem RPG jest to, że w miarę używania moc każdego zaklęcia wzrasta. Rzucanie czarów dodatkowo ma charakteryzować jeszcze prostota i intuicyjność - wszystko ma być logiczne jak nigdy dotąd.

Oczywiście w zapowiedziach autorów (presspackach pisanych niezbyt udaną angielszczyzną, swoją drogą - czyżby sąsiedzi zza wschodniej granicy mieli problemy z opanowaniem mowy Szekspira?) znaleźć można całe kilobajty peanów nad niespotykaną sztuczną inteligencją, niepospolicie piękną muzyką, rewelacyjną grafiką... Stop. To ostatnie można już nawet zweryfikować, patrząc na obrazki (biorąc jednocześnie poprawkę na to, że pochodzą one nie z ostatecznej wersji gry, ale z bety). Źle to, trzeba przyznać, nie wygląda, choć daleki byłbym od zbytniego optymizmu - grafika prezentuje się tak, jakby gra miała ze trzy lata (a jest robiona ledwie od początku 2001 roku), zatem nie do końca tłumaczą się tu nie najniższe wymagania sprzętowe - bez procesora taktowanego co najmniej 500 MHz i co najmniej pierwszego GeForce'a nie ma się nawet co na grę ślinić.

Patrząc na huraoptymistyczne zapowiedzi autorów i profesjonalne podejście do promocji gry, jestem dobrej myśli. Chciałbym, aby udało się im sprzedać Lethal Dreams na zachodzie. Podczas przeglądania oficjalnej strony gry zauważyłem, że jest ona (i gra, i strona - interpretujcie jak chcecie) robiona przez osoby, które się przy tym naprawdę dobrze bawią. Nie bez znaczenia jest tu również fakt, że Lethal Dreams to ich pierwsza produkcja. W Polsce pojawi się w kwietniu, dystrybuowana przez Mantę - o ile nic się nie obsunie.

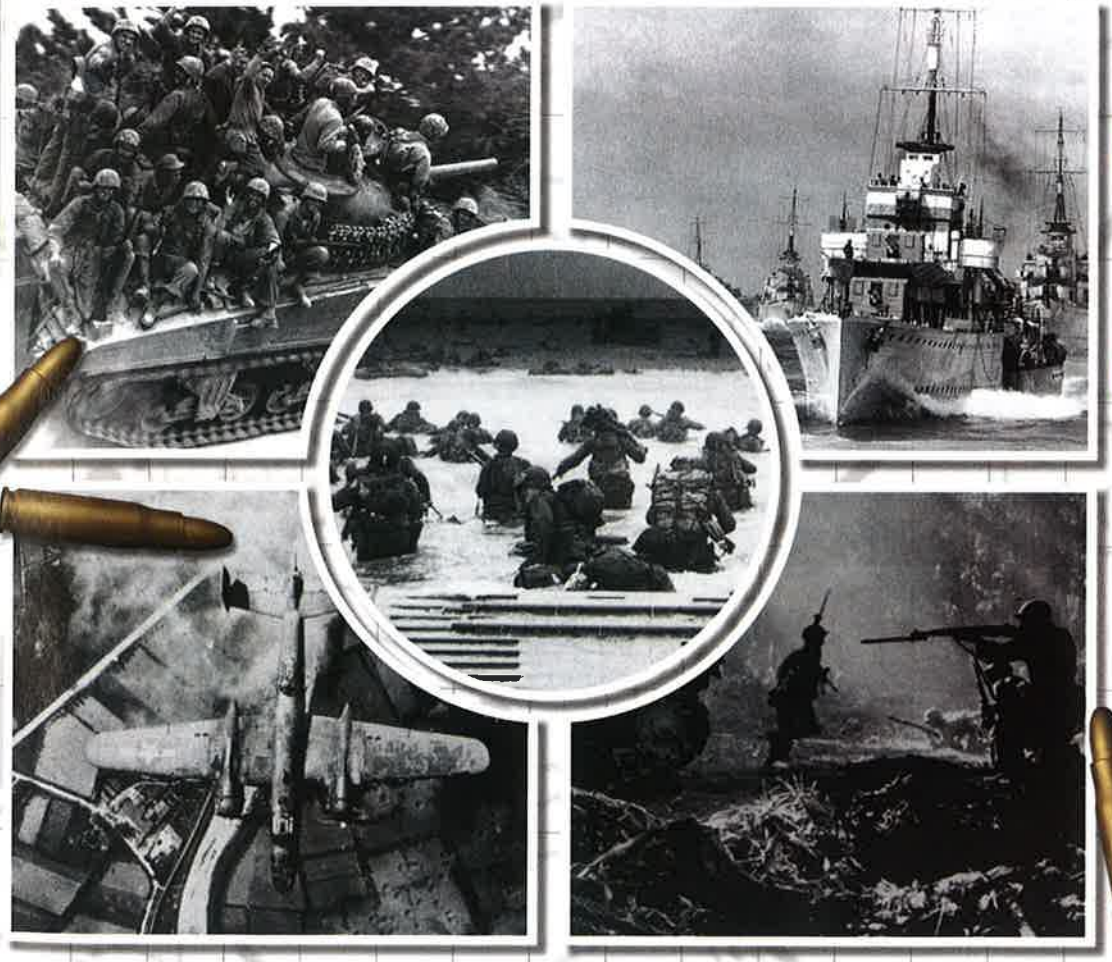
Lethal Dreams

Producent: Boolat Game Development

W to zagramy już wkrótce

NOWA GRA STRATEGICZNA Z SERII EUROPA UNIVERSALIS JUŻ W SPRZEDAŻY!

II WOJNA ŚWIATOWA



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • PL

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

Poznaj najnowsze dzieło twórców słynnych gier strategicznych Europa Universalis I i III! Gra II Wojna Światowa (na świecie znana pod tytułem Hearts of Iron) pozwoli Ci wcielić się w przywódcę dowolnego państwa na świecie. Dzięki niej będziesz mógł zmienić bieg historii. To czy II Wojna Światowa wybuchnie i jak się potoczy, będzie zależało wyłącznie od Ciebie. Wiernie odwzorowane realia geopolityczne pozwolą Ci poczuć się jak prawdziwy uczestnik wydarzeń z tamtego okresu!

• Gra obejmuje lata 1936-1948 - jeden z najbardziej burzliwych okresów w dziejach ziemi • Zaawansowana symulacja systemów politycznych oraz skutków ich funkcjonowania • Rozbudowany system wynalazków • Historyczni przywódcy i generałowie • Złożony system militarny • Zoptymalizowany tryb dla wielu graczy • Tylko w polskiej wersji możliwość wyboru gry na mapie polsko lub anglojęzycznej • Edytor scenariuszy • Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół CD Projekt •

W DRUGIEJ POŁOWIE ROKU KOLEJNA GRA STRATEGICZNA Z SERII EUROPA UNIVERSALIS:

MROCZNE WIEKI

Gra twórców Europa Universalis I i II oraz II Wojna Światowa. Tym razem przeniesiesz się do czasów mrocznego średniowiecza. Twoim głównym zadaniem będzie nie podbój prowincji, a zdobycie jak największego prestiżu i autorytetu swojej dynastii. Będziesz to mógł osiągnąć na wiele sposobów: zawierając sojusze militarno-ekonomiczne, kierując gospodarką i polityką wewnętrzną, jak również wymuszając szacunek sąsiadów siłą. Po zakończeniu gry możesz przenieść zapisy z Mrocznych Wieków gry do Europa Universalis 2 i dalej kierować losami swojej dynastii!

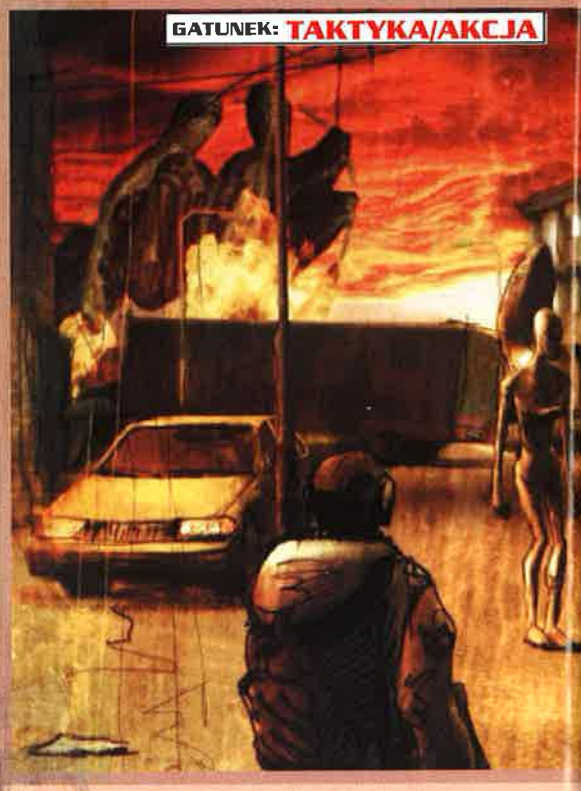
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT.

www.cdprojekt.info TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69

© 2007 Paradox Entertainment AB. Wszystkie prawa zastrzeżone. Hearts of Iron oraz Paradox Entertainment AB. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawowitych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

UFO Aftermatch



gem

Stworzone blisko 10 lat temu UFO: Enemy Unknown (znane także jako X-COM: UFO Defence lub X-COM: Terran Defense Force) było prawdziwym przełomem w grach komputerowych, i nie ma w tym stwierdzeniu ani odrobiny przesady. UFO łączyło konieczność myślenia strategicznego na szczeblu globalnym ze sprawnością umysłu, niezbędną w trakcie walki w skali taktycznej, czyli jednostkowej. To była gra, przy której spędziłem, wespół z Lordem Y, całe wakacje, i główny powód zakupu PC, który był w stanie uciągnąć to cudo. Mój pierwszy oryginał zakupiony za... półtora miliona złotych. Nie... nie mogę już dłużej pisać. Łzy za bardzo cisną się do oczu. Chlip.

Nad UFO/X-COM-em łezkę uronić trzeba także dlatego, że jego twórcy - Mythos Games, udała się rzecz niezwykła - rozmienił przebojowy tytuł zupełnie na drobne. Stało się tak - w opinii graczy - już przy średnio udanym Apocalypse'ie i Interceptorze, wreszcie - dopełniło zupełnie nietrafionym Enforcerem. Przyczyn tego można się doszukiwać w fakcie, że w tym samym mniej więcej czasie, co premiera Apocalypse'a, jego twórca, wraz z pierwotnym wydawcą Microprose, dostali się pod zarząd Infogrames. Ten zaś najwyraźniej nie był zainteresowany kontynuowaniem linii strategicznych X-COM-ów. Czemu dobitnie dał wyraz, zawieszając bezterminowo prace nad X-COM: Genesis - bezpośrednim następcą UFO oraz X-COM: Alliance - teamowym first-person shooterem tworzonym na bazie „epickiej" technologii Unreal.

X-COM zatem zmarł, jego duch jednak trwał i odżywał w tym czy innym miejscu globu. Najpierw jako The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge w macierzystym, niezależnym już od Infogrames Mythos Games, aktualnie - u naszych południowych sąsiadów, twórcy Original War - czeskim Altar Interactive. W obydwu przypadkach nie było mowy o użyciu znaków towarowych ani nazwy X-COM (prawnicy Infogrames tylko czekali na pretekst pozwalający im wkroczyć do akcji...), jednak tysiące fanów na całym świecie i tak wiedzą, że zarówno zawieszony Freedom Ridge, jak i śmiało postępujący do przodu Aftermatch miały być, i będą, nieformalnymi sequelami UFO: Enemy Unknown.

Zmiana twórcy i konieczność wyzbycia się wszelkich elementów mogących stanowić podstawę procesu w obronie praw autorskich nie mogły nie wpłynąć na charakter samej gry. Mimo to UFO: Aftermatch zachowuje wszystkie cechy charakterystyczne dla pierwszego X-COM-u. Nadal pierwszym widokiem, jaki ujrzymy po uruchomieniu gry, będzie ekran globu, nadal niezbędne będzie badanie schwytanych Obcych i przechwyconych technologii, wciąż też walki toczyć się będą na wpół losowo generowanych planszach ukazanych w rzucie izometrycznym, wreszcie - i tu dobra wieść dla wszystkich, którzy mieli okazję obejrzeć Cydonię, a może i T'leth - wciąż walczyć się będzie w (prawie) turach!

UFO: Aftermatch rozpoczyna się w chwili, gdy sprawdził się najczarniejszy scenariusz futurologów - pozbawiona światła słonecznego Ziemia stała się martwą planetą. Odpowiedzialnymi za zniszczenie życia naszego świata byli Obcy, których ogromny statek pojawił się w atmosferze i rozpylił zarodniki, które - mnożąc się w niezwykłym tempie - przykryły Ziemię całunem śmierci. Zagłada ludzkości, jaka nastąpiła w trakcie „zmierzchu", gdyż tak nazwano tę wielotygodniową noc, nie wymazała całkowicie naszego gatunku. Nieliczni ukryli się w schronach, by - po ponownym „poranku" - wyjść na zewnątrz i... walczyć z tymi, którzy nastali po ludziach - mutantami i tajemniczą „biomasą".

Kluczem do pokonania tego złowrogiego przeciwnika będą badania naukowe i umiejętne zarządzanie zasobami - tak materialnymi, jak i ludzkimi. Ogromną rolę odegra także nowa funkcja bazy: zdolność „odpierania biomasy" - żywego śluzowatego „lodowca" sunącego po powierzchni ziemi. To ostatnie jest istotne także dlatego, że wielkość uwolnionego od biomasy terytorium równoznaczna jest potencjałowi bitewnemu - możliwości stawiania nowych baz czy skuteczności interceptorów.

Bez wątpienia jednak najciekawszym elementem gry będą bezpośrednie walki z Obcymi: zdobywanie miast, ratowanie zagrożonych ocalałych, eliminacja mutantów... Toczyć się mają na bazie stanowiącego połączenie czasu rzeczywistego i tur Simultaneous Action System. Przerażonych słowami „czas rzeczywisty" uspokajamy, że chodzi tu o rozwiązanie pokrewne tym stosowanym w Baldur's Gate czy Neverwinter Nights, gdzie pauzujesz grę w dowolnym momencie i wykorzystujesz ten przestój na spokojne rozważenie wszystkich wariantów postępowania oraz zaplanowanie akcji. Różnicą pomiędzy SAS a grami role-playing jest jednak to, że ten pierwszy umożliwia stworzenie „kolejki rozkazów" dla każdego z podopiecznych. Naturalnie w każdej chwili możliwe będzie spauzowanie gry i wprowadzenie korekt wynikających z rozwoju sytuacji. Istnieć ma również dodatkowy system autopauzy, uaktywniający się w chwili, gdy pojawią się nowe zagrożenia czy inne wydarzenia mogące mieć znaczenie dla przebiegu misji.

Plansze, na których toczyć się będą walki, tworzone będą w locie przez całkowicie nowy trójwymiarowy engine graficzny

autorstwa samego Altar. Układ każdej z nich ma być właściwie niepowtarzalny dzięki zastosowaniu pomysłu z pierwotnego UFO, w którym teren składał się dosłownie „z klocków". Mimo to nowy engine pozwoli nie tylko spojrzeć na pole z każdej możliwej perspektywy i zniszczyć większość elementów stanowiących jego wystrój, lecz także stosować zmiany widoczności wynikające z cyklu dobowego i zmiennej aury!

Liczba bohaterów stanowiących grupę operacyjną w trakcie misji ograniczona została do siedmiu, co stanowi poważny krok w tył w stosunku do UFO i Terror from the Deep. Brak ten natomiast rekompensować ma znacznie pogłębiony rozwój bohaterów, co pozwoli nie tylko polepszać ich umiejętności na polu walki, ale także specjalizować w dziedzinach typu strzelanie z dużych odległości (snajper), stosowanie materiałów wybuchowych (saper), przywracanie towarzyszy do stanu używalności (lekarz polowy) czy - „walka umysłowa" (psionik). Powiększony także zostanie wyraźnie arsenał dostępnej broni. Altar planuje ponad 40 rodzajów „ludzkiej" (w tym także strzelby) oraz niesprecyzowaną dotąd liczbę i rodzaje biobroni obcych.

Z powyższego wynika jasno, że mimo zapewnień twórców o traktowaniu pierwszych X-COM-ów wyłącznie jako inspiracji, już wkrótce dane nam będzie ponownie zagrać w... dawne UFO. Nie ma też, jak się zdaje, podstaw, by wątpić w zdolność przeobrażenia marzeń fanów X-COM-u w materialne dzieło. Altar bowiem dał się poznać jako twórca Original War, a nasz recenzent twierdził, że jest w owej grze to trudno uchwytne „coś", co sprawia, że gra się weń z przyjemnością. Zatem miejmy nadzieję, że UFO: Aftermatch okaże się godnym spadkobiercą korony gier taktycznych.

UFO: Aftermatch zostanie wydane przez Cenega Publishing w połowie roku 2003.

CDA

ⓘ Ufo: Aftermatch

Producent: Altar Interactive

To miłe, kiedy ktoś potrafi docenił efekty twojego trudu. Pracujemy wytrwale (naprawdę) i bez chwili wytchnienia, dbamy o to, by tworzyć magazyn o grach reprezentujący jak najwyższy światowy poziom. I to właśnie doceniła firma Blizzard, znana wam na pewno z produkcji, takich jak Diablo, Starcraft czy Warcraft. Zostaliśmy wybrani, i to jako jedna z kilku zaledwie europejskich redakcji, do uczestnictwa w przygotowanej specjalnie na tę okoliczność prezentacji dodatku do Warcraft III, nad którym Blizzard właśnie pracuje.

Warcraft III:
Frozen Throne

Warcraft III: Frozen Throne
RAPORT SPECJALNY

Dziewięciu starannie wyselekcjonowanych dziennikarzy z całej Europy zostało zaproszonych do siedziby firmy w Irvine w amerykańskim stanie Kalifornia - gdzie najświeższa, najaktualniejsza i ukończona dosłownie dzień wcześniej wersja kodu gry została zaprezentowana przez samego Billa Ropera; człowieka-legendę, który w Blizzardzie zajmuje się kontaktami z mediami. Na obecnym etapie dodatkowi zatytułowanemu Frozen Throne daleko jeszcze do kompletności – brakuje tu kampanii dla jednego gracza, elementów graficznych nowego rodzaju mapy, a część rozwiązań ma charakter tymczasowy i niemal pewne jest, że zmienią się one do czasu powstania ostatecznej wersji gry. Już teraz jednak Frozen Throne zapowiada się na dodatek, który dla wszystkich fanów Warcraft III będzie wyjątkową gratką.

Spotkanie z dziennikarzami miało charakter stricte roboczy, także już w chwilę po przybyciu na miejsce – siedziba Blizzarda mieści się w kompleksie niskich oraz niczym niewyróżniających się budynków, które należą, jak się zdaje, do kalifornijskiego uniwersytetu technicznego. Zasiedliśmy przed dwoma dużymi monitorami, z których powitał nas ekran głównego menu Frozen Throne. W tle widoczna była blada, złowrogo spoglądająca zakrwawionymi oczami twarz Arthasa – ta sama, jaką możecie podziwiać na okładce aktualnego numeru CD-Action. (Dla wielu osób z redakcji jest to twarz Geralta z Rivii – czyż nie?)

6 miesięcy, czyli Frozen Throne w liczbach

- 1 nowy bohater dla każdej z ras – orków, nieumarłych, nocnych elfów i ludzi (Human Alliance)
- 2 nowe jednostki dla każdej z ras
- 3 nowe rodzaje map (Sunken Ruins, Ice Crown, nazwa jednego wciąż nieznana)
- 5 rodzajów bohaterów-najemników, jakich można wynająć w tawernie (ta liczba może się jeszcze zmienić)
- 2 nowe animacje (początkowa i kończąca całą główną kampanię)
- 2 nowe kampanie (główna obejmująca trzy rasy oraz jedna oddzielna dla orków)
- 1 nowa, niegrywalna rasa (Naga)
- 6 miesięcy to okres, jaki poświęcono jak dotąd na produkcję gry
- 28 osób wchodzi w skład zespołu pracującego nad grą

Podczas komentowania tej grafiki Bill Roper zdradził kilka tajemnic dotyczących fabuły dodatku, rozgrywającej się oczywiście w świecie oryginalnego Warcraft III. Osią, wokół której będą się toczyły wszystkie misje kampanii dla jednego gracza, ma być pradawny artefakt, tytułowy Frozen Throne (Zamrożony Tron). To najpotężniejszy artefakt w świecie Azeroth, więzi bowiem moc króla lichów Ner'zhula, a jego potęga może całkowicie zmienić panującą w nim równowagę sił. O zdobyciu Frozen Throne marzą Arthas i Illidian, głównie zatem to ich zmagania będą siłą napędową akcji.

Bill Roper obiecał, że kampania dla jednego gracza w dodatku będzie równie rozległa jak ta w oryginalnym WIII, sądzi również, iż uda się im przebić, a przynajmniej dorównać epickiemu rozmachowi Reign Of Chaos.

Kino w pracy, czyli siedziba Blizzarda

Siedziba (firma ma jeszcze filię Blizzard North w San Mateo, również w Kalifornii) jednej z najbardziej znanych firm komputerowych na świecie mieści się w kompleksie niskich, trzypiętrowych budynków na obrzeżach miejscowości Irvine, a więc około 30 mil od centrum Los Angeles. Część budynków kompleksu zajmowana jest przez Uniwersytet Techniczny Irvine, zaś sąsiadujące z siedzibą Blizzarda budynki zajmują inne firmy komputerowe, które jednakże zajmują się poważniejszymi zagadnieniami, takimi jak komputerowe systemy zarządzania itd. Budynek zajmowany przez Blizzarda nie wyróżnia się niczym szczególnym - brakuje na nim nawet szyldu z logo. Pomieszczenia sąsiadujące z wnętrzem to zwykła przestrzeń biurowa – jedynie wiszące w holu proporce czterech warcraftowych ras i znajdująca się w poczekali przeszklona szafka z gadżetami związanymi z grami firmy (m.in. dalekowschodnie buty sportowe i chipsy z motywami ze Starcrafta) świadczą o tym, co to za miejsce.

Gości w siedzibie Blizzarda oczywiście wita warcraftowy ork..., i flagi każdej z ras.

Jedynym odstępstwem od tego biurowego schematu jest tu sala kinowa, zbudowana na pierwszym piętrze przez grafików, odpowiedzialnych za rewelacyjne sekwencje animowane, ich własnymi siłami. W tajemnicy przed wszystkimi zaadaptowali oni nieużywane pomieszczenie i przez 3 tygodnie wyposażali w wygodne miejsca do siedzenia, aksamitne zasłonki i czerwone dywany. Kiedy wszystko było gotowe postawili oni szefa firmy przed faktem dokonanym, pytając - czy nie zafundowałby tak stworzonej salce systemu kinowego. Mike Morhaime oczywiście musiał się zgodzić i tak, firma otrzymała salę kinową z prawdziwego zdarzenia. Jest ona wykorzystywana przede wszystkim do oglądania na dużym ekranie blizzardowskich animacji, ale często się zdarza, że korzystają z niej programiści czekający w środku nocy na zakończenie procesu kompilacji kodu. Wtedy repertuar sali kinowej zmienia się z animowanych przerywników na najnowsze i najbardziej popularne filmy na DVD, muzyczne teledyski itd.

Na ścianach znajdują się różne ciekawostki – tu np. certyfikat świadczący o tym, że gra Starcraft znalazła się na pokładzie pojazdu kosmicznego orbitującego wokół Ziemi.

Krwawa magia, czyli nowe jednostki we Frozen Throne

Niestety firma Blizzard nie udostępniła jeszcze wszystkich informacji dotyczących nowych bohaterów i jednostek, jakie pojawią się w dodatku Frozen Throne. I tak jednak wiemy już całkiem sporo.

Spell Breaker to potężna jednostka, która neguje działanie czarów ochronnych przeciwnika.

Crypt Lord, nowy bohater nieumarłych.

Górskie giganty zwiększają siłę uderzenia nocnych elfów.

Orki doczekały się wreszcie silnego czaru uzdrawiającego – to Healing Wave, lecznicza moc przeskakująca pomiędzy sojuszniczymi oddziałami.

Ludzie (Human Alliance):

Nowy bohater Human Alliance to Blood Mage, mag z krwawych elfów, które dołączyły do przymierza.

Jego umiejętności to:
- Banish – zamienia jedną, wskazaną jednostkę w ducha – nie może ona atakować, ale i sama nie otrzymuje obrażeń
- Flame Strike – niezwykle mocny atak ogniowy – niestety w miejscu rzucenia pojawia się magiczny znak, który pozwala na ewakuację wojsk z zagrożonego obszaru
- Mana Flare – tworzy obszar, na którym jednostki tracą przez pewien czas punkty mana
- Mark of Fire - zamienia jednostkę w demona ognia

Nowe jednostki to Dragonhawk (wzmocnienie sił powietrznych ludzi, ma czary blokujące działanie wież strażniczych przeciwnika) i Spell Breaker (neutralizuje rzucone przez wroga czary ochronne czy lecznicze, przekazując ich moc swoim oddziałom).

Nieumarli:

Nowy bohater to Crypt Lord - insektoidalny, przerażający stwór, który robi naprawdę złowrogie wrażenie.

Jego umiejętności to:
- Monster Lure – tworzy wokół Crypt Lorda kilka skarabeuszy, stosunkowo słabe jednostki, którymi można, niezależnie od Crypt Lorda, kierować
- Throne Shield – podobnie jak Monster Lure, jednak tworzy stado szarańczy, która fruwa wokół Crypt Lorda i atakuje zbliżających się wrogów
- Impale – mocny czar ofensywny

Nowe jednostki nieumarłych nie są jeszcze ostatecznie zdefiniowane; podczas prezentacji pokazano projekt oddziałów, które mają możliwość zakopywania się w ziemi (jednostka jest chroniona przed atakami, sama nie może jednak ani atakować, ani się ruszać).

Nocne elfy:

Nowy bohater to Warden, strażniczka strzegąca celi Illidiana, która teraz stara się go odnaleźć i ponownie uwięzić.

Jej umiejętności to:
- Blink – czar teleportu umożliwiający przeniesienie się na niewielką odległość (np. przez rzekę)
- Fan of Knives – czar ofensywny, rozrzuca wokół bohaterki noże zadające obrażenia o średniej mocy
- Spirit Of Vengeance – kiedy Warden zginie, może powrócić na pole bitwy jako duch zemsty – przepięknie animowana zjawa wspomagająca siły sprzymierzone w pobliżu miejsca własnej śmierci, umiejętność najprawdopodobniej pasywna

Nowa, już zatwierdzona jednostka nocnych elfów to Mountain Giant (duża, silna jednostka, jakiej rasie tej brakowało. Ma umiejętność Taunt, która przyciąga na chwilę jednostki wroga).

W grze znajdą się m.in. księżycowe kamienie, które zamieniają porę dnia (z nocy na dzień i z dnia na noc) – te przedmioty będą szczególnie pomocne dla nocnych elfów, które otrzymują bonusy za walkę w ciemnościach.

Orki:

Nowy bohater orków - Shadow Hunter to doskonale wykonana jednostka ze stylizowaną na afrykańską maską na twarzy. To odpowiedź na uwagi graczy, według których orkowie nie mieli postaci leczącej inne jednostki.

Jego umiejętności to:
- Healing Wave – czar leczniczy, przeskakujący z jednej sojuszniczej jednostki na drugą
- Hex – zamienia (na 15 sekund) dowolną jednostkę w crittersa (np. świnkę); jednostka zachowuje jednak poprzedni poziom energii
- Serpent Ward – stawia we wskazanym miejscu węża strzelającego pociskami; węże te są nieruchome, ale mają więcej energii niż przyzywane przez inne rasy jednostki (pełnią rolę podobną do wież strażniczych)
- Voodoo – sprawia, że jednostki sojuszników znajdujące się w obrębie jej działania będą całkowicie nietykalne, jednakże podczas używania umiejętności Shadow Hunter nie mogą się one ruszać i same są narażone na atak

Nowa, zatwierdzona już jednostka orków to Troll Batrider (silne jednostki latające).

Kochamy papier – czyli Blizzard i gracze

Segregator z listami od fanów firmy Blizzard i gier przez nią tworzonych.

Firma Blizzard jako jedna z pierwszych zdała sobie sprawę z potęgi Internetu i powstających w nim społeczności, które związane są z różnymi zjawiskami – w tym z grami komputerowymi. Od połowy lat 90 firma ściśle współpracuje z graczami, zarówno wykorzystując platformę Battle.net, jak i inne formy kontaktów – nie tylko elektronicznych.

Dla przykładu - w siedzibie firmy, w poczekalni tuż przy recepcji, na stolikach leżą porozkładane segregatory z najróżniejszą korespondencją przesyłaną pod adres firmy przez fanów tworzonych przez nią gier. Bill Roper wspominał też o jednej z przesyłek, która zrobiła na nim spore wrażenie. Był to list od dwójki dzieciaków (rodzeństwo), który zaczynał się słowami "We love Warcraft and we love paper" (czyli „kochamy Warcrafta i kochamy papier"). Główną część przesyłki stanowił jednak nie ów list, a... zestaw papierowych modeli budynków z pierwszej części Warcrafta, wykonany samodzielnie przez te dzieciaki.

Zaangażowanie graczy firma Blizzard wykorzystuje często podczas testowania nowych produktów. Roper przyznał, że ściśle współpracuje z kilkudziesięcioosobowym zespołem, stanowiącym specjalne „komando testujące", którego członkowie otrzymują kod gry już na wstępnym etapie prac - sprawdzają go na wszystkie możliwe sposoby i podsyłają własne pomysły oraz uwagi. Częścią tego programu współpracy ze społecznością jest również udostępnianie publicznie bety, testowana przez ochotników podczas rozgrywek przez serwery Battle.net. Beta taka będzie również stworzona w przypadku Frozen Throne, niestety jednak do testów dopuszczeni będą głównie gracze z Ameryki Północnej i niewielka grupa dziennikarzy z Europy, którzy będą mogli udokumentować dostęp do szybkich łącz internetowych.

Orkowie tymczasem nie uczestniczą w głównej opowieści, bowiem są zbyt zajęci własnymi problemami i odbudowywaniem własnego królestwa. Ich kampania jest oddzielona od pozostałych i będzie można ją rozegrać całkowicie niezależnie od historii związanej z walką o Frozen Throne. Taka decyzja pozwoliła również na to, by wykorzystać kampanię orków jako swoistą prezentację nowych możliwości edytora map, wprowadzonych w dodatku.

O ile w podstawowej wersji WIII misje rozgrywane były na pojedynczych mapach, we Frozen Throne umożliwiono tworzenie misji, które rozłożone są na kilku połączonych ze sobą mapach. Takie rozwiązanie to ukłon w stronę tych graczy, którym w Warcraft III najbardziej podobały się elementy RPG. Teraz bowiem dzięki łączonym mapom można będzie samodzielnie tworzyć proste gry role-playing, z wykorzystaniem engine

Warcraft III: Frozen Throne
RAPORT SPECJALNY

WIII. Tym bardziej że edytor umożliwia wprowadzenie przełączników powodujących, że akcja na jednej z tak połączonych map wywołuje określoną reakcję na innej.

Niestety przejścia pomiędzy tymi mapami będą wymagały krótkiego doładowywania danych, co sprawi, że te nowe mapy nie będą dostępne w grze multiplayer - aktualne rozwiązania po prostu nie pozwalają na synchronizację ruchów graczy. W dodatku tym możemy się spodziewać jeszcze jednej innowacji związanej z mapami – będą to nowe rodzaje (style graficzne) poziomów. Każda mapa w Warcraft III (i większości gier RTS) tworzona jest z zestawów „klocków", nazywanych z angielska 'tile sets'. We Frozen Throne pojawią się aż trzy takie 'tile sets', przy czym w chwili obecnej ukończony jest dopiero jeden (Sunken Ruins – ruiny starożytengo miasta plus dużo wody, nieco zbliżone do zestawu Jungle w grze Starcraft), kolejny znajduje się na zaawansowanym etapie prac (Ice Crown – skute lodem miasto, podobne do znanego już Nothrendu i doskonałe do misji typu RPG), zaś ostanie nie został jeszcze ujawniony.

Tak jak w podstawce, wszystkie mapy będą również miały charakterystyczne dla siebie, występujące tylko na mapach danego rodzaju gatunki 'critters', czyli potworów niezależnych od każdej ze stron konfliktu, które można pokonać w celu zdobycia dodatkowego doświadczenia.

Bez wątpienia jednak najważniejsze, co Frozen Throne dodaje do oryginalnego Warcraft III, to czterech nowych bohaterów i osiem jednostek. Ich bardziej dokładną charakterystykę znajdziecie w ramkach towarzyszących temu tekstowi. Warto jednak podkreślić, że z tego, co udało się nam zobaczyć i o co podpytać, nowe jednostki to nie tylko kilka przepięknych trójwymiarowych obiektów, a dodatki poważnie zmieniające sposób prowadzenia rozgrywki w WIII. Twórcy gry wyszli z założenia, że zdecydowaną większość graczy, którzy sięgną po Frozen Throne, tworzyć będą weterani Reign Of Chaos. W związku z tym nowe jednostki, z jednej strony, uzupełniają słabsze strony każdej rasy z wersji podstawowej Warcraft III (np. brak mocnych jednostek latających ludzi), z drugiej zaś - umożliwiają prowadzenie złożonych, przemyślnych strategii, wykorzystujących specjalne umiejętności nowych oddziałów.

Dla przykładu - wiele specjalnych umiejętności i mocy jednostek pozwala na odwracanie efektów działań przeciwnika – jak choćby ludzka jednostka Spell Breaker, która neutralizuje rzucone przez wroga czary ochronne czy lecznicze i przekazuje ich moc własnym oddziałom. Ponadto, by udostępnić jeszcze więcej strategii, w grze pojawi się tawerna, w której będzie można wynająć najemników niezależnie od ich rasy – dzięki czemu np. elfi heros Warden będzie mógł walczyć po stronie nieumarłych. Poprzednie zdanie jest co prawda trochę nieprecyzyjne, bowiem bohaterowie dostępni w tawernie nie będą dokładnie tymi samymi bohaterami, jakie tworzyć może każda z ras, jednak według obecnie przyjętych i obowiązujących decyzji będą to herosi o niemalże identycznych umiejętnościach, bardzo podobni pod względem wykonania graficznego. Designerzy z Blizzarda znani są z ogromnej pomysłowości i kreatywności, jeśli chodzi o tworzenie jednostek - i talenty te wyraźnie objawiają się również w nowym dodatku do Warcrafta.

Jedną z kolejnych innowacji Frozen Throne są sklepy (zbliżone w założeniu do goblińskiego kupca z podstawki), które każda z ras może budować na zajmowanym przez siebie terenie. Dla każdej z nich sklep taki będzie nosił inną nazwę, dokładniej zaś będą to - kolejno - Arcane Vault (ludzie), Tomb Of Relics (nieumarli), Voodoo Lounge (orki) oraz Den Of Wonders (nocne elfy – ta może się jeszcze zmienić na Ancient Of Wonders). W sklepach tych będzie można kupować różnego rodzaju artefakty wykorzystywane następnie przez herosów (dla ludzi np. Figurnie Tower, figurka wieży strażniczej, którą można postawić w dowolnym miejscu i zamienić ją w prawdziwą budowlę).

Rob Prado

szef zespołu programistów pracujących nad Warcraft III: Frozen Throne.

Podczas wizyty w firmie Blizzard mieliśmy również okazję przeprowadzić króciutką rozmowę z Robem Prado, szefem zespołu pracującego nad Frozen Throne.

Czy sądzisz, że Age Of Mythology to duża konkurencja dla Warcraft III i Frozen Throne?
Moim zdaniem, Age Of Mythology to wspaniała gra. Przeszedłem wszystkie misje w kampanii dla jednego gracza i bardzo mi się podobały. To, swoją drogą, ciekawe porównanie, ale nie obawiamy się konkurencji z tej strony. Zawsze miałem wrażenie, że obie serie są kierowane do nieco innego gracza – w serii Warcraft zawsze było więcej akcji, natomiast gry z cyklu Age Of Empires to w dużo większym stopniu gry bazujące na wolniejszej strategii.

Jak wygląda proces planowania nowych jednostek?
Pomysły na nowe jednostki przychodzą do nas zewsząd. W przypadku dodatku praca jest łatwiejsza - znamy już rasy, ich styl, wiemy, jakiego rodzaju jednostek potrzebują bardziej niż innych. Sam proces projektowania za każdym razem wygląda nieco inaczej. W przypadku ludzi zależało nam na tym, by wprowadzić do tabuły krwawe elfy, więc nowe jednostki to właśnie elfy. Jednostki to zazwyczaj efekt naszych rozmów, wypadkowa różnych projektów.

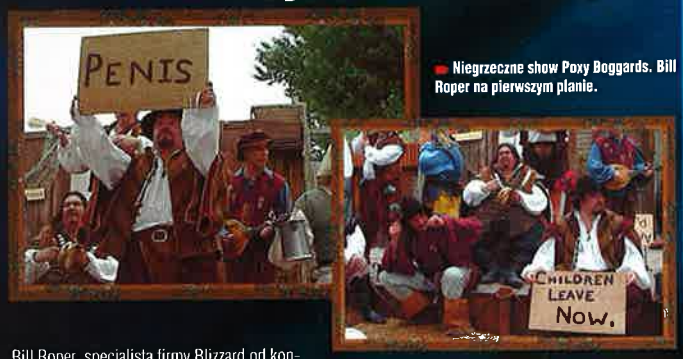
Czy zdarzyło się w waszej historii, że wypuściliście grę z jednostką, z której po czasie przestaliście być zadowoleni?
Nie, nie było takiego przypadku. Z wszystkich jednostek w naszych wcześniejszych grach jesteśmy zadowoleni. Jeśli musiałbym wskazać - to Ultralisk ze StarCrafta. To były świetne jednostki, oryginalne i dające ogromne możliwości, ale gracze nigdy nie wykorzystali ich w takim stopniu, w jakim to planowaliśmy.

Duchy Starcrafta, czyli Blizzard a PC

Reakcja PC-towych graczy na informację o planowanej premierze gry Starcraft. Ghost (zręcznościowej przygodówki na konsole nowej generacji) bardzo zaniepokoiła firmę. Na forach, czatach i listach dyskusyjnych pojawiły się głosy proroków, którzy z obawą głosili, że oznacza to odejście firmy od platformy PC. Bill Roper stanowczo zaprzecza takim „wizjom" i podkreśla, że Blizzard jest bardzo mocno związany z PC, a najważniejszy w chwili obecnej projekt to dla firmy PC-towa gra MMORPG World Of Warcraft. Strategia konsolowa firmy sprowadza się w chwili obecnej to wydawania starych szesnastobitowych gier na GameBoy Advance (Black Thorne, Lost Vikings) oraz podnajmowania firm zewnętrznych, które tworzyć będą gry konsolowe we współpracy z programistami Blizzarda.

Sez obaw, Starcraft: Ghost nie oznacza odejścia Blizzarda z rynku PC.

Chochliki z syfilisem, czyli szalony Bill Roper



Niegrzeczne show Poxy Boggards. Bill Roper na pierwszym planie.

Bill Roper, specjalista firmy Blizzard od kontaktów z mediami, to bez wątpienia jedna z bardziej znanych postaci branży oraz jej najbarwniejsza osobowość. Roper rozpoczął współpracę z firmą, kiedy ta działała już od kilku lat – pierwszego dnia pracy z zaskoczeniem dowiedział się, że jego ulubiona wówczas gra Rock'n'Roll Racer została stworzona właśnie przez Blizzarda. Mimo późnego startu Roper jest dziś prawdziwą „twarzą" firmy.

Najlepsze ujęcie fotograficzne ognistych butów Billa Ropera.

Ważący sporo ponad 100 kilogramów Bill Roper przywitał nas ubrany w hawajską koszulę i jedyne w swoim rodzaju „płonące" buty. Jak wyjawił, dopiero niedawno zaczął budować własną kolekcję odjazdowych butów, w których czołowe miejsce zajmuje srebrna para przywieziona z Londynu. Buty to jednak nie jedyne niezwykłe hobby Ropera – jest on, na przykład, zapalonym graczem gry typu MMORPG EverQuest i Dark Ages Of Camelot (zawsze gra paladynem), wiele czasu poświęca też internetowej zabawie Film Mogul (www.film-mogul.com).

Najciekawszym jednak polem aktywności Billa Ropera jest bez wątpienia jego udział w zespole muzycznym Poxy Boggards. To grupa nietypowa - wpisuje się ona bowiem w galunek muzyki dawnej, a jej członkowie mają ambicję tworzenia „muzyki pop z epoki elżbietańskiej". Występy grupy to wyreżyserowane przedstawienia, podczas których Poxy Boggards wyśpiewują wpadające w ucho szesnastowieczne piosenki o biesiadach, obżarstwie i szumiących w głowie trunkach. Sam Roper odgrywa w zespole rolę Captain Blacka, zapijaczonego żeglarza. Motto grupy to łacińska maksyma 'Veni, Vidi, Bibi', co przetłumaczyć można jako „przybyłem, zobaczyłem i się upiłem", a własne występy określają jako „Show dla dojrzałych słuchaczy, który wcale nie jest taki dojrzały". Ciekawa jest również nazwa grupy – 'poxy' to inaczej syfilis (choroba weneryczna), a 'boggards' to złośliwe chochliki z angielskich baśni. Więcej o grupie na stronie http://www.poxyboggards.com/ (naprawdę warto zajrzeć - dla śmiechu).

Twórcy dodatku rozważają możliwość wprowadzenia do gry specjalnej jednostki, która mogłaby przenosić dużą liczbę przedmiotów, sama zaś byłaby stosunkowo słaba i łatwa do pokonania. W czasie kiedy odwiedzaliśmy siedzibę Blizzarda, przygotowywany był jej prototyp, przeznaczony do późniejszych testów, które mają pokazać, jak oddział taki może wpłynąć na rozgrywkę – ich efekty poznamy zatem dopiero za kilkanaście tygodni, kiedy udostępniony zostanie bardziej pełna wersja kodu Frozen Throne. Już teraz jednak jest pewne, że w dodatku pojawi się wiele niespotykanych wcześniej, potężnych przedmiotów (do kupienia zarówno w sklepach każdej z ras, jak i u goblińskiego zdziercy), dodających do strategii graczy dodatkowe smaczki i rozwiązania.

Pozostałe innowacje to już raczej, jak określił to Bill Roper – 'lots of little things' – czyli mnóstwo szczegółów. Blizzard bardzo mocno współpracuje z graczami i wysłuchuje ich uwag oraz wskazówek odnośnie ewentualnych poprawek. Efektem tego jest np. możliwość wydania rozkazu zbudowania kilku budynków, które będą powstawać po kolei, w zależności od dostępnych zasobów (kolejkowanie budynków). Poprawiono również procedury wyszukiwania ścieżek (jednostki nie zbijają się w grupę podczas przemieszczania się), pojawiła się nowa, niegrywalna rasa (wodne węże Naga), usprawniono grę przez sieć na serwerach Battle.net (w tym wsparcie dla klanów i turniejów).

Ostatecznej liście dodatków, innowacji i usprawnień daleko jeszcze do zamknięcia - wielokrotnie podczas prezentacji przypominano bowiem, że zespół nieustannie pracuje nad dodatkiem, właściwie co dwa-trzy dni generując nowy uruchamialny kod. Nie ustaje również praca koncepcyjna i choć nie powinniśmy raczej spodziewać się żadnych większych zmian w stosunku do tego, co już pokazano, na pewno ostateczna wersja Frozen Throne w wielu szczegółach będzie się różniła od tej zaprezentowanej w połowie stycznia. Na obecnym etapie dodatek ów zapowiada się bardzo dobrze i choć raczej nie przekona do serii tych, którym jak dotąd Warcraft III był obcy, to dotychczasowi gracze dostaną coś, co znów przykuje ich do monitora na długie godziny. Ale jak zwykle – na ostateczny werdykt poczekajmy do chwili, w której udostępniona zostanie finalna wersja gry.

Morskie giganty

W dodatku Frozen Throne pojawią się trzy nowe style graficzne map poziomów, a wraz z nimi nowi crittersi - niezależne potwory, które nadają się doskonale do nabijania puli doświadczenia bohaterów gracza. Tym razem jednak niektórzy z crittersów stanowić będą nie lada wyzwanie. Jednym z takich trudnych przeciwników okażą się SeaGiants (czyli morskie giganty). Na zdjęciu widzimy olbrzyma

Potężny morski gigant, który potrafi skryć się w wodnych odmętach i udawać dużo mniej groźnego rekina.

w pełnej okazałości; są to jednak bestie o tyle podstępne, że potrafią się skrywać w głębokiej wodzie. Pomaga im w tym płaszcz (skrawek widać na obrazku), który po zanurzeniu się giganta przypomina pływającego tuż przy powierzchni wody rekina. Bill Roper opowiadał o zaskoczeniu, jakie spotkało go, kiedy pierwszy raz natknął się na te stwory – myślał, że bezpiecznie wystrzela „rekiny" z brzegu, kiedy nagle spod wody wynurzył się potężny stwór, który zmiażdżył jego skromne siły.

W plebiscycie wzięło udział niemal 12 000 osób!

GRA ROKU 2002!

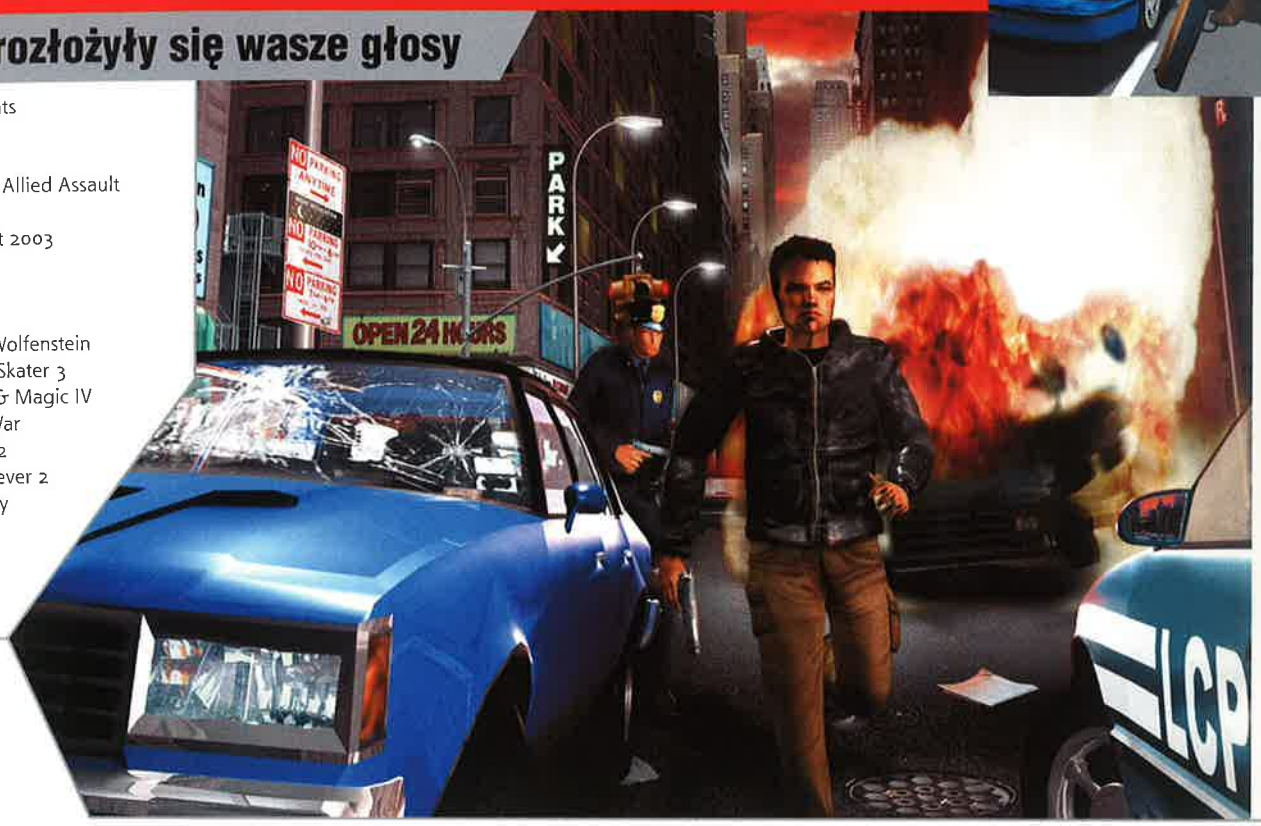
Listę nagrodzonych osób - z uwagi na konieczność weryfikacji danych i dopełnienie formalności prawnych - opublikujemy w następnym numerze CDA. Wszelako już za kilka dni będzie ona dostępna na naszej stronie WWW. Gratulujemy zwycięzcom i laureatom nagród!

Grą Roku 2002 została, i to uzyskawszy zdecydowaną przewagę nad konkurencją – gra...

Grand Theft Auto 3

A oto, jak rozłożyły się wasze głosy

2 Neverwinter Nights
3 Mafia
4 Warcraft 3
5 Medal Of Honor: Allied Assault
6 Morrowind
7 Unreal Tornament 2003
8 Jedi Knight 2
9 Hitman 2
10 Dungeon Siege
11 Return to Castle Wolfenstein
12 Tony Hawk's Pro Skater 3
13 Heroes of Might & Magic IV
14 Medieval: Total War
15 NFS: Hot Pursuit 2
16 No One Lives Forever 2
17 Age Of Mythology
18 Battlefield 1942
19 Hegemonia
20 FIFA 2002



W tym przypadku oddano blisko 10 000 głosów!

PRODUKT ROKU 2002!

Listę nagrodzonych osób - z uwagi na konieczność weryfikacji danych i dopełnienie formalności prawnych - opublikujemy w następnym numerze CDA. Wszelako już za kilka dni będzie ona dostępna na naszej stronie WWW. Gratulujemy zwycięzcom i laureatom nagród!

Za Produkt Roku 2002 uznano akcelerator grafiki 3D...

HIS Excalibur ATI Radeon 9700 Pro

Klasyfikacja po oddaniu głosów na pozostałe produkty

2 Creative Inspire 5.1 Digital 5700
3 MSI KT4 Ultra BSR
4 Creative SoundBlaster Extigy
5 MSI MX 440 VTD 8x
6 Lite-On CD-ReWriter 32x, 12x, 40x
7 TEAC CD-W540E
8 Misubishi Diamond Pro 740 SB
9 Pine D'Music SM-300T
10 Procomp ATI Radeon 8500
11 Pine D'Music SM-220C
12 HIS Excalibur ATI Radeon 9000 Pro
13 AverMedia AverTV Studio (Nicam)
14 Media Tech Play'N'Go Multi Cam
15 Logitech WingMan Cordless Gamepad
16 MSI 845G Max-L
17 Abit AT7
18 Asus A7N266
19 Canon S520
20 Lexmark Z65
21 Epson Stylus C60
22 Matrox Parchelia 512
23 ZOOM 3090
24 Zoltrix FX-Fighter

GATUNEK: FPS

DEVASTATION

RESISTANCE BREEDS REVOLUTION

gem

Wbrew temu, co próbują nam wmówić konsolowcy - nie wszystko złoto, co się na ekranie telewizora świeci. I nie wszystko złe w królestwie pe-ce. Najlepszym tego dowodem tydzień, podczas którego skończyłem Divine Divinity (recenzja w tym numerze) i dodatkowo - jakby emocji było zbyt mało - miałem okazję zapoznać się z 'confidential betą' Devastation.

Porównanie Unreal i Devastation, choć na pierwszą myśl nieuzasadnione, a może nawet w jakiś sposób niestosowne - ma sens. Pewnie, że nazwę Unreal zna każdy, kto choć przez chwilę grał w coś innego niż Windows Solitaire, gdy Devastation - założę się - wielu fanów first-person shooterów w ogóle nie kojarzy. Mimo to Devastation, tak jak niegdyś Nierzeczywisty, ma szanse przynajmniej wskazać nowy sposób realizacji idei FPS-ów. Devastation: Resistance Breeds Revolution bowiem to propozycja wyjątkowa - shooter, w którym walki toczą się na ulicach miast, a tryb cooperative działa nawet w kampanii pojedynczego gracza!

Witaj w prawdziwym świecie

Mamy rok 2075 i ludzkość, jak łatwo się domyślić, znów potrzebuje kogoś, kto uwolniłby ją od ciemiężyciela. Nie mają powodów do obaw ci z was, którzy postawili już pieniądze na to, że - zgodnie z podtytułem gry - jest nim wszechmocny, wszechobecny i mniej lub bardziej jawnie wrogi aparat państwowy. Nie mylą się zatem, z tym jednakże małym wyjątkiem, że ten tutejszy zły, czyli korporacja G(rathius) trzyma w garści nie państwo, a cały świat. O zachowanie zdobyczy złowrogiego G dba jego prywatna (w zasadzie jedyna na świecie) armia, w tym Pacification Squads (czyli Pac Squads) zdolne niszczyć w razie potrzeby całe miasta. Dodatkowo Grathius dysponuje technologiami, które nawet najbardziej radykalnych Realian przyprawiłyby o bóle egzystencjalne. O tych jednak, przynajmniej do czasu premiery – cicho, sza.

Devastation rozpoczyna się prawdziwym trzęsieniem ziemi - a ściślej: wybuchem w jednym z laboratoriów badawczych G. Wybuch ten, jak dowiadujemy się z intra (na engine, w grze nie ma filmów), wywołał jeden z nielicznych aktywnie niezadowolonych - Baxter. Nie on jednak będzie głównym bohaterem gry - tym jest eminemopodobny Flynn, człowiek wszechstronnie uzdolniony i nieprawdopodobnie odważny. Albo raczej pozbawiony wyobraźni - bo powodzenie zadania rozciągającego się na 20 misji kampanii single player graniczy z cudem.

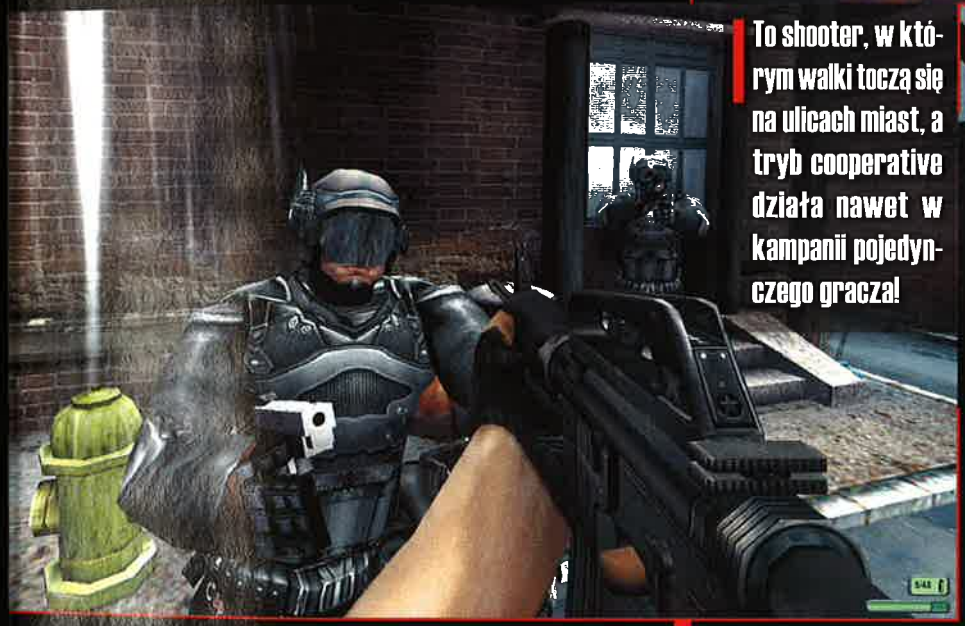
Podczas ucieczki „do przodu" Flynn i pozostali rebelianci poznają San Francisco, Los Angeles, następnie Tajwan, wreszcie - Japonię. Mimo tego zróżnicowania krajobrazów i przeciwników, kampania single player jest niestety liniowa - wszystkie misje zaliczać należy po kolei, bez możliwości skoków to tu, to tam. Wymuszone jest to jednak silnym naciskiem na fabułę gry, dzięki któremu Devastation przypomina dobrze zrealizowany film akcji.

Ty tu, ty tam. Bam!

Zróżnicowanie misji jednak nie wykracza poza ogólny ich wygląd i charakter wykonywanych zadań (dotarcie

do komputera, uwolnienie zakładnika itp.). Czy to laboratorium, czy więzienie, targowisko czy fabryka, dachy czy doki - sensem gry jest celne strzelanie, a ukończenie którejkolwiek metodą Garreta czy Sama Fishera (Thief, Splinter Cell) nie jest w praktyce możliwe. (Choćby dlatego, że brak w grze wychylania się za narożniki.) Nie oznacza to jednak, że skuteczną taktyką jest tu bieganie pod ostrzałem bez planu i sensu. Przeciwnicy - czy to zwykli robotnicy w pomarańczowych kaskach, czy – he, nie - PacMani, są wymagającym przeciwnikiem. Potrafią się ukryć, starają zachodzić z boku, w razie konieczności - wycofać. Wskazane jest zatem stosowanie zagrywek taktycznych w rodzaju pułapek czy sabotażu. Np. jeden ze sposobów, by w miarę bezpiecznie przeniknąć na teren fabryki w dalszej części gry, to podłożenie bomby pod wagonem-cysterną. Wybuch bowiem ściągnął strażników z połowy planszy, w tym czasie zaś ja, kanałami, przekradłem się do tych wentylacyjnych wiodących do budynku.

Pomocą w przebijaniu się przez szeregi armii Grathiusa służą także sprzymierzeńcy. I nie tylko dlatego, że nie zdarza się im przeszkadzać, stawać na linii ognia czy strzelać w plecy, ale dlatego, że walczą naprawdę sprawnie! Zdarzało się tak, że moje alter ego wciąż rozglądało się w poszukiwaniu hałasującego snajpera, gdy moi „skrzydłowi" już przekonywali go, jakim brakiem taktu się popisał. Warto tu wspomnieć, że zabierają oni znajdowane tu i ówdzie egzemplarze uzbrojenia. Wszelako uczynią to dopiero, kiedy wydasz im stosowny rozkaz. (Możliwe staje się wydawanie im prostych rozkazów, w rodzaju „czekaj", „osłaniaj mnie ogniem" itp.) Rebelianci służą także jako specjaliści - np. Gus jest znakomitym, lepszym nawet niż Flynn-gracz - operatorem broni ciężkiej.



To shooter, w którym walki toczą się na ulicach miast, a tryb cooperative działa nawet w kampanii pojedynczego gracza!

Dobra Karma

Trudno przecenić możliwości Unreal engine - technologii, na bazie której tworzone jest Devastation. Zwłaszcza gdy wspiera ją system fizyki Karma (a więc ultraprecyzyjne kolizje obiektów, wiarygodne zachowanie się obiektów). Dzięki temu i dzięki znakomitej bardzo wysokiej jakości tekstur i światłocienia, miasto wygląda niemal jak żywe. Podobnie dobre wrażenie wywierają animacje postaci (szkielet, plus materiał pozyskany techniką motion capture) i lokalny odpowiednik unrealowego rag-dolla. Dzięki temu ostatniemu ciało spadające po schodach nie „kładzie się" na deskę na jednym ze stopni, tylko wiarygodnie i piekielnie satysfakcjonująco stacza się po nich. Dodatkowo Digitalo stworzyło własny, specjalny system animacji cząsteczek, dzięki któremu woda, krew, ale także płomienie wyglądają w miarę naturalnie.

Devastation - zgodnie z tytułem - daje możliwość niemal całkowitej dewastacji plansz w grze. Nie jest tak wprawdzie, jak w którejś z gier serii Red Faction, gdzie możliwe jest przebijanie się przez ściany, jednak przesunięcie, zepchnięcie czy zniszczenie większości obiektów w grze, np. wysadzanie w powietrze beczek z paliwem i samochodów, jest tu czymś najzupełniej oczywistym. Spore są tu również możliwości interakcji z obiektami w świecie gry: odkręcanie kurków z wodą, włączanie i wyłączanie monitorów, ba, nawet oglądanie próbek pod mikroskopem! Żal jednak, że nie można, przynajmniej jak na razie, niszczyć źródła światła. Walki w ciemnościach rozjaśnianych jedynie krótkimi wystrzeliwanymi na ślepo seriami mogłyby być czymś nadzwyczajnym...

Zagraj (w) to jeszcze raz

Specyfika teamowych walk ulicznych sprawia, że Devastation może się okazać produktem nadzwyczajnym także wśród miłośników trybów multiplayer. Wiemy, że prócz znanych już skądinąd DM, TDM, CTF w Devastation debiutować ma tryb Territories, stanowiący połączenie CTF, gry z określonym zadaniem (jak wyprowadzenie zakładników w Counter-Strike'u) i last-man standing! Warto przy tym odnotować istnienie ponad 50 rodzajów postaci do wyboru graczy i fakt, że pojedyncza postać nie jest w stanie - jak w single playerze - używać wszystkich typów broni. Fani Devastation nie mają też powodów do niepokoju, gdy mowa o modyfikowaniu gry, gdyż będą w stanie nie tylko tworzyć nowe skiny, ale i modele, całe plansze, ba - nawet gry! Pomoże im w tym uproszczony UnrealED i setki, jeśli nie tysiące, gotowych do natychmiastowego użycia obiektów, w tym całych budynków!

Kryj mnie! Wchodzę!

Potencjał Devastation jest ogromny, podobnie jak oczekiwania graczy w stosunku do gry. Cierpliwość tych ostatnich wprawdzie poddana została kolejnej ciężkiej próbie związanej z przesunięciem daty premiery gry na kwiecień tego roku, jednak wiedząc, że ostatnie 5% procesu tworzenia, czyli testy i ostatnie szlify, ma częstokroć większe znaczenie dla grywalności niż wcześniejsze 95%, nie warto chyba popędzać twórców. Zresztą dzięki mojej wizycie w siedzibie polskiego wydawcy gry - LEM-ie - wiem już, że Devastation: Resistance Breeds Revolution będzie first-person shooterem nadzwyczajnym i warto na niego poczekać choćby i do gwiazdki.

Devastation

Producent: **Digitalo**

GATUNEK: TPP

Tom Clancy's SPLINTER CELL™

Dziwnie niesprawne systemy bezpieczeństwa, odpoczywający snem wiecznym strażnicy, ciche bronie, gogle, nokto- i termowizyjne, flary, wytrychy, zjazdy na linie, kamery mieszczące się w szparach pod drzwiami, laserowe mikrofony oraz, last but not least, wciągająca fabuła. Panie, panowie - wielki przebój z Xboksa, bezpośredni konkurent Metal Geara, Thiefa i Hitman 2 już (niemal) na PC!

Allor

Na zeszłorocznym ECTS Splinter Cell zdobyło tytuł najlepszej gry prezentowanej na imprezie - w zestawieniach tworzonych po E3 mieściło się w ścisłej czołówce. I nic w tym dziwnego, bo kto raz zobaczył niezwykle dopracowaną grafikę z realistycznymi efektami świetlnymi (czegoś takiego jeszcze nie było, nawet na filmikach z Doom III!) oraz świetnymi obrazami z gogli termowizyjnych, nie mógł pozostać obojętny. I jeszcze te wszystkie ruchy głównego bohatera, z będącym jednym ze znaków rozpoznawczych - split jumpem! Innymi słowy, gra czapki z głów zrywała już wtedy. I choć po premierze okazało się, że mimo zapewnień na pudełku początkiem nowego gatunku wprawdzie nie jest, ale jeśli ktoś woli skrytość od metod pana Rambo, jest to właśnie TO. To, na co czekali miłośnicy Thiefa, którzy marzyli o jego współczesnej wersji.

Przygotowania Sama F.

Jednak pierwsze zetknięcie się z tajemnicą czekało nas jeszcze przed uruchomieniem gry: płytka i potrzebne do jej instalacji na dysku hasło dotarły do redakcji dwoma oddzielnymi kanałami. W dodatku trzeba było zainstalować specjalny system uwierzytelniający i podczas uruchamiania przejść pozytywnie autoryzację online - cóż, po paru ostatnich wpadkach z wersjami alfa tudzież beta takie rzeczy dziwić nie powinny.

I nie dziwiły, czego niestety nie da się powiedzieć o wymaganiach bety co do sprzętu, a konkretnie kart graficznych. I sterowników. GeForce3 lub 4 da się przeżyć, ale już z konkretną wersją Detonatorów (30.82) było gorzej, bo „za Chiny" nie chciała na nich pójść niedawno zakupiona Ti4800 (twarde zwisy)... Oj, działo się, działo, na szczęście po wielogodzinnych próbach udało się betę uruchomić i ruszyć z głównym bohaterem do Gruzji.

Misje Sama F.

Ponieważ w grze wcielamy się w tajnego agenta tajnej organizacji, misje także wykonujemy tajnie. W zasadzie nawet supertajnie, a niekiedy wręcz absurdalnie tajnie. Broń - owszem - mamy (pistolet, karabin i... wszystko, jeśli nie liczyć własnego ciała), ale z małą (bardzo) liczbą pocisków - na tyle małą, że walka (rozumiana jako wymiana strzałów) w większości misji nie wchodzi w ogóle w rachubę. Bowiem o znajdowaniu magazynków (tych jest jak na lekarstwo) czy podnoszeniu broni wrogów (tego w ogóle nie ma) lepiej zapomnieć.

Wprawdzie można unieszkodliwiać ochronę i bez użycia broni palnej, ale... problem w tym, że wiele tu takich misji, w czasie których nie możemy sobie w ogóle pozwolić na to, by wróg nas zauważył, więc lepiej go po prostu unikać - i nie pozostawiać po sobie martwych ciał, bo te przecież też ktoś może znaleźć. W takim razie po co w ogóle komu ta broń? Ano w zasadzie tylko do unieszkodliwiania systemów bezpieczeństwa, choć i w tym przypadku tylko tych, co nie dają się obejść w inny sposób.

Powtórz, Samie F.

Jest to - rzecz jasna - całkiem zrozumiałe. W końcu nie jesteśmy jakimś tam złodziejem czy płatnym mordercą – tutaj, od wyniku naszych działań zależy światowy pokój (to już jednak zahacza o fabułę, więc „sza"). Niestety, dla bardzo wielu graczy oznacza to konieczność wielokrotnego przechodzenia misji, by wreszcie za którymś tam kolejnym razem zrobić to bezbłędnie. Owszem, są save'y, są także poziomy trudności (choć tylko normalny i trudny, który najlepiej zostawić w spokoju), ale gra jest na tyle realistyczna, że uniknięcie wykrycia wymaga sporego doświadczenia... A że w niektórych zadaniach nie możemy sobie pozwolić choćby na jeden alarm tudzież choćby jednego trupa... cóż, w końcu nie od razu James został Bondem.

Tyle tylko, że przez ten realizm i nieuchronnie związane z nim powtarzanie dochodzi do rzeczy raczej niezbyt miłej i chyba niezbyt zamierzonej: po którymś już z kolei podejściu znamy przecież wszystkie niespodzianki przygotowane przez twórców, a co za tym idzie - znika napięcie, znika niepewność, znika poczucie zagrożenia, a gra robi się... Dobra, nieco przesadzam, tym niemniej nie jest to na pewno gra dla niecierpliwych, a i początkujący lekkiego życia mieć tu nie będą.

Metody Sama F.

Jeśli jednak klimaty samotnego i działającego skrycie agenta nie są wam obce, gra pokaże drugie oblicze. Nie da się bowiem ukryć, że w chwili obecnej jest to najbardziej realistyczna gra tego typu i nawet te kilka dostępnych w wersji beta misji deklasuje rywali. I to zarówno, jeśli chodzi o wyposażenie naszego agenta, jak i zakres jego ruchów. Kurczę, pod tym względem gra jest po prostu niesamowita! Choćby takie otwieranie zamków. Pamiętacie może Thiefa z jego wytrychami?

Thief współcześnie, tyle że jeszcze lepszy!

Tutaj także mamy wytrychy i podczas ich używaniu także trzeba się trochę namęczyć: na ekranie pojawia się przekrój zamka wraz z dwoma wetkniętymi przez nas „drucikami", którymi (naciskając klawisze kierunkowe) otwieramy ów zamek. Owszem, jest to bajer, w dodatku nieco gorzej niż na konsoli wykonany, bo na Xboksie kręci się „grzybkiem" i ma się jeszcze bodźce za sprawą force feedback, czego na myszce i klawiaturze nie uświadczy - tym niemniej i tak jest to cholernie fajne. Zwłaszcza gdy słychać zbliżającego się strażnika, a znalezienie się po drugiej stronie drzwi jest naszą jedyną szansą na uniknięcie spotkania z nim.

Gadżety Sama F.

Nie sposób także nie wspomnieć o dostępnych w grze kamerach. I nie chodzi o widoki, bo mamy tu jedynie TPP - notabene świetnie się sprawdza. Jeśli zaś chodzi o kamery z szufladki - „inne", to po pierwsze mamy kamery bezpieczeństwa - tych należy unikać lub zagłuszać je (podczas części misji mamy do dyspozycji fajne urządzonko specjalnie temu służące), a w ostateczności zniszczyć. Po drugie - kabel optyczny z kamerą noktowizyjną do zaglądania pod drzwiami, dzięki czemu nie musimy przechodzić przez nie „w ciemno". Po trzecie - kamery wystrzeliwane z karabinu: wbija się taka w ścianę (z której można ją zabrać, bo to sprzęt wielokrotnego użytku) i pozwala na pełną zdalną obserwację (kontrola nad kierunkiem patrzenia plus zoom i widoki nokto- oraz termo-). A po czwarte - kamera z gazem i generatorem hałasu - wprawdzie tym już się za dużo nie zaobserwuje, ale za to jako narzędzie pozbywania się strażników jest wręcz idealne.

Oczywiście poza kamerami i wytrychami mamy jeszcze parę innych PUP agenta, (czyli „przyrządów ułatwiających przeżycie"). Choćby flary chemiczne służące odwracaniu uwagi strażników - zresztą w tej funkcji równie dobrze sprawdzają się choćby butelki (tak przy okazji - gdy chcemy jakimś przedmiotem rzucić, pojawia się przybliżona trajektoria jego lotu - super!). Są jeszcze flary magnezowe, generujące mnóstwo ciepła - wręcz niezastąpione w spotkaniach z czujnikami na podczerwień, które przyczepiono do systemów obronnych. I miny, i granaty, choć to już PUP-y na dużo większą rozrywkę, w przeciwieństwie do wystrzeliwanych na odległość shockerów, pieszczących wroga prądem, czy pierścieni powalających (coś jakby uderzenie otwartą dłonią przez olbrzyma, po którym cel ataku ma wszystkiego dość).

Kocie ruchy Sama F.

Same gadżety to jednak nie wszystko - równie istotna jest sprawność fizyczna naszego agenta. To, że umie skakać, kucać i czołgać się, jest chyba oczywiste. Skok z odbiciem się od ściany jest już może nieco mniej oczywisty, ale dopiero wiszenie w przejściu na rozpostartych nogach daje do myślenia. Podobnie jak strzelanie w czasie jazdy czy zwisu na linie. Albo używanie zakładnika jako żywej tarczy, zmuszanie go pistoletem do wykonania jakiś czynności, tudzież niezupełnie dobrowolne wydobywanie informacji. Cóż, także jeśli chodzi o zakres ruchów, gra obecnie po prostu nie ma konkurencji.

Chodź, Samie, chodź!

Póki co premierę ustalono na środek lutego. I mimo braku trybu multi oraz liniowości (jak na mój gust - nieco za dużej...), radzę wszystkim dobrze do niej się przygotować. Cała reszta bowiem jest cholernie dobra! Do tego stopnia, że jeśli ktoś czekał na powód do kupna karty z Pixel i Vertex Shaderami, będzie miał ku temu świetną okazję - bo Splinter Cell dużo bez nich traci. A nie zobaczyć tej gry w pełnej krasie będzie po prostu świętokradztwem - lepszej „skradajki" w chwili obecnej po prostu nie ma!

03/2003

Tom Clancy's: Splinter Cell

Producent: Ubi Soft

GATUNEK: AKCJA/HORROR

BLOODRAYNE™

Eld

Piękna wampirzyca, naziści, potwory, wspaniałe walki i hektolitry krwi. Tak najkrócej można by opisać wrażenia, jakie towarzyszą obcowaniu z BloodRayne.

Kilka miesięcy wstecz, po zapowiedzi BloodRayne, byłem podekscytowany wizją gry z uroczą półwampirzycą w roli głównej, która zmaga się z nazistami i potworami w imię obrony światowej demokracji. We wstępie jednak celowo użyłem określenia „wampirzyca", gdyż po tym, co zobaczyłem w wersji beta, wykluczam, by tytułowa bohaterka - poza kobiecymi kształtami - miała cokolwiek wspólnego z ludzką rasą. To, co potrafi ta krótkowłosa, lecz długozębna pani, bije wszystko to, co do tej pory pokazała Larwa Kroft, Rinn czy Kate Archer razem wzięte. Grawitacja to dla niej słowo obce lub pozbawione znaczenia. Maszynka do zabijania - to świetne określenie boskiej pani Archer, ale do BloodRayne bardziej pasuje chyba „automat do wypruwania trzewi i dekapitacji".

Seks i krew

Pierwsze starcie z grą nie jest jednak specjalnie imponujące. Od razu rzuca się w oczy dziwna animacja bohaterki oraz „innowacyjne" sterowanie, czyli trochę inne niż w grach tego typu. Do sterowania mimo to można w kilka minut przywyknąć (lub też odpowiednio je skonfigurować), a po zabiciu pierwszej dziesiątki wrogów animacja zupełnie przestaje przeszkadzać. Zresztą grywalność tej gry wynagradza mnóstwo jej niedociągnięć. Ta gra jest NIEPRAWDOPODOBNIE krwawa, bohaterka zaś piekielnie seksowna, a jak wiadomo - duzi chłopcy lubią w grach te dwa elementy.

Patrzymy - cztery razy

Czas jednak powiedzieć o nowalijkach, których jest tu całkiem sporo. Po pierwsze, tryb widzenia. Grę możemy obserwować na cztery sposoby. Pierwszy z nich to tradycyjne TPP - kamera umieszczona jest za plecami BloodRayne. Drugi tryb wykorzystuje już zdolności pięknej wampirzycy i jest to coś jak widok z jej oczu, a raczej zbliżenie. Używa się go w większości przypadków jako lornetki, choć widzimy wszystko w dość zniekształconych zarysach i rozmytych kolorach.

Ale tak właśnie widzą wampiry... ponoć.

Trzeci tryb z kolei przypomina sposób widzenia, jakim dysponował Obcy w AvP 2. Z tą drobną różnicą, że tu jest on w trybie TPP. Wreszcie czwarty, kto wie, czy nie najlepszy, a mianowicie slow time. Na zwolnionych „obrotach" kapitalnie widać latające pociski przeszywające ciała przeciwników, wylatujące w powietrze ręce, nogi i głowy, fontanny tryskającej krwi oraz wszystkie sztuczki akrobatyczne BloodRayne. Przyznam, że z perwersyjną przyjemnością korzystam z tego trybu, by nie uronić najdrobniejszego szczegółu z tych krwawych jatek. Chwilami dzieje się w tej grze tak dużo, że bez slow time'u trudno zauważyć o co tu chodzi, a co ważniejsze – przeżyć to. Przypomina to (nieco) bullet time z Maksia P.

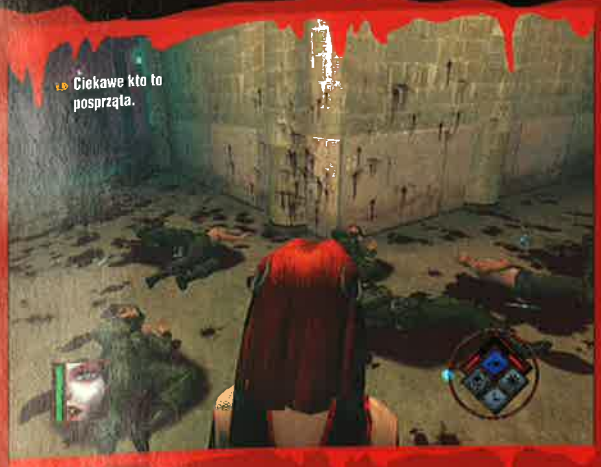
Wam(pir) Damme

Druga rzecz wpływająca na wysoką grywalność to system walki. Nasza urocza morderczyni rozprawia się z wrogami na kilka sposobów. Jak wiadomo, wampir żywi się głównie krwią - wysysa ją z ofiar. Do tego trzeba mieć długie, ostre zęby - i takowymi BloodRayne dysponuje. Co więcej, wgryzanie się w szyję to najlepszy sposób na pojedynczych przeciwników. Nie dość, że po cichu ich likwidujemy, to jeszcze gorąca, świeżutka krew regeneruje energię bohaterki. Jest to jedyny sposób na odzyskanie utraconej siły życiowej. Pijmy zatem i nie żałujmy sobie. Podkreślić tu muszę, że w szyję wgryzamy się na dwa sposoby. Gdy znajdujemy się blisko przeciwnika, wystarczy wykonać skok, dość seksowny nawiasem mówiąc. Natomiast kiedy nazista czy jakiś potwór znajdują się kilka kroków od bohaterki, wówczas w ruch idzie harpun. Ta genialna zabawka to łańcuch z ostrzem wystrzeliwany z lewej ręki BloodRayne, który bardzo efektownie przebija ciało ofiary i przyciąga je do wampirzycy. Potem wystarczy tylko delikwenta wywrócić, przygwoździć do ziemi i zanurzyć kły w posoce. Smacznego?

Pozdrowienia od Predzia

Urocza pani walczy także za pomocą dwóch przymocowanych do nadgarstków ostrzy. Coś jak te u Predatora - ale duuużo większe. Ostrzami tymi wampirzyca zadaje ciosy podczas walki wręcz (a pomaga sobie przy tym także nogami). Jest to średnio skuteczny sposób, jak się szybko przekonacie, gdyż przeciwnicy skutecznie potrafią takowe ciosy blokować. Ale gdy ostrze sięgnie celu, głowa lub inna część ciała zwykle rozstają się z tułowiem.

Ssseksowna wampirzyca ssie ssszyję wroga...



Wampiry lubią giwery

Trzeci sposób walki to wykorzystanie broni palnej: rozmaitych rewolwerów, pistoletów maszynowych oraz broni specjalnej i granatów. Pod pojęciem „broń specjalna" rozumiem chociażby ciężki karabin maszynowy, panzerfaust lub dwururkę. A specjalne dlatego, że w odróżnieniu od takiej Larwy Croft, nasza sympatyczna wampirzyca może nosić tylko jeden rodzaj takiej właśnie broni (czy nie dziwiło was, że taka laska jak Larwa bez trudu dźwiga ze sobą trzy wyrzutnie rakiet, osiem moździerzy i kilkaset kilogramów innego żelastwa?), a w dodatku ilość amunicji do niej jest mocno ograniczona. Za to jaka jest jej skuteczność...

Przy okazji jedna mała refleksja związana z bronią palną. Otóż, strzelać z niej możemy także wtedy, gdy BloodRayne wisi na przeciwniku. Dzięki temu można jej użyć np. jako tarczy, obracając się w kierunku reszty Niemiaszków, strzelać do nich jednocześnie pić cenną krew. Niestety minusem wszystkich giwer jest to, że nijak się one mają do rzeczywistości. Autorzy dość swobodnie potraktowali kwestię typów broni, ich działanie, szybkostrzelność, ilość amunicji w magazynkach etc. Dla jednych będzie to minus, dla innych plus. BloodRayne jest przede wszystkim grą akcji, więc w sumie nie ma co zwracać uwagi na takie detale, choć niewątpliwie można było pomyśleć o realizmie. Szczególnie w przypadku granatów. To chyba największa bolączka, jeśli chodzi o walkę w BloodRayne. Nasza postać bowiem granat rzuca tak, jakby miotała kamieniem. Ale - to w końcu beta. Może to jeszcze poprawią?

O wrogach słów parę

Mięso armatnie występuje tu w ilości co najmniej dużej. Są tutaj i naziści, i rozmaite potwory z piekła rodem oraz pobratymcy BloodRayne, czyli wampiry. Każdy z tych przeciwników występuje - rzecz jasna - w kilku odmianach, a jakby tego było mało, mamy tu jeszcze do czynienia z wrogami, których możemy uznać za bossów. Są oni lepiej uzbrojeni i bardziej odporni na ataki BloodRayne. Jednak nawet statystyczne mięsko armatnie potrafi niezgorzej walczyć. Atakują oni przeważnie grupą i zawsze starają się zaalarmować kumpli, zaś ranni uciekają z pola bitwy. Potrafią też się chować czy nawet improwizować barykadę z przewróconego stołu.

Grafika - jeszcze trochę bel(ta)

Jedynie z grafiką wiążą się moje obiekcje. Przede wszystkim - jak już wspomniałem - BloodRayne trochę dziwnie się porusza. Tak, jakby kolana tej wampirzycy nie funkcjonowały jak należy. Drugi problem to przenikanie postaci przez ściany, co zdarza się nazbyt często. Żyć z tym wprawdzie można i nie wpływa to ujemnie na rozgrywkę, ale mimo wszystko stanowi jakiś kłopot. Jednak reszta grafiki nie odstaje już w niczym od topowych produkcji. Walka toczy się na rozległych i świetnie pomyślanych mapach. Jest tu i baza U-Bootów w Argentynie, i zamczysko zamieszkane przez wampiry, i dżungla z tajemniczymi stworzeniami. Dla każdego coś miłego.

I'm sexy... and you?

Sama BloodRayne prezentuje się co najmniej... apetycznie. Skąpe lateksowe wdzianko więcej odsłania, niż zasłania, a zwisające z włosów wstążeczki pewnie też działają na męską wyobraźnię. No, ale JĄ powinniście zobaczyć sami i sami zdecydować, kto zasługuje na miano najbardziej seksownej laski w grach komputerowych. Postacie nazistów wyglądem przywołują z pamięci obraz RTCW - już pierwszy rzut oka na twarze rodzi przypuszczenia, na czym wzorowali się twórcy BloodRayne. Oczywiście nie jest to wada gry, ponieważ twarze zrobione są w ciekawy sposób, a ich mimika jest niezwykle przekonująca i poprawna.

Najrozmaitsze mutanty i potwory także dowodzą inwencji twórczej programistów Terminal Reality. Panowie ci zadbali między innymi o szczegóły, takie jak otwory po pociskach w ścianach czy na sprzęcie, a także ślady po ostrzach BloodRayne. Wspaniale wyglądają takie poszatkowane pociskami i żelastwem ściany. Mimo to największą zaletą grafiki jest widok hektolitrów, co ja mówię, HEKTOLITRÓW krwi, która dosłownie zalewa wszystko wokół bohaterki. Chwilami ma się wrażenie, że brodzimy po kolana w posoce, bowiem cała podłoga i ściany są nią zbryzgane. Ta gra jest potwornie krwawa, ale dla mnie - to kolejna jej zaleta (*).

Mniam, mniam

Nigdy bym nie przypuszczał, że krew można wysysać z towarzyszeniem tak uroczego mlaskania. (**) Podczas tej czynności BloodRayne wydaje z siebie dźwięki, które niekoniecznie kojarzą się z tą czynnością. Ale i tak miło się kojarzą. Zresztą pani użyczająca głosu BloodRayne przez cały czas mówi głosem tak aksamitnym, że włosy na grzbiecie dęba stają. Muzyka to ekstraklasa. Ambientowo-transowe kawałki świetnie budują nastrój niepokoju i mroku.

Cut-scenki, ole!

Klasą samą w sobie są filmiki. Już intro ukazuje BloodRayne jako osobę tajemniczą, świetnie i pomysłowo walczącą (granat? Kapitalny pomysł), ale też bezwzględną. Każdy kolejny potęguje te uczucia, ale i pcha do przodu fabułę, która niejako toczy się dwutorowo. Z jednej strony, BloodRayne walczy na zlecenie Brimstone Society z nazistami i piekielnymi stworami, z drugiej zaś strony - cały czas dąży do tego, by odnaleźć ojca i zemścić się za krzywdy własnej matki. Kto widział trailer gry, ten wie, jaką klasą popisali się w przypadku tego elementu twórcy gry.

To będzie hit!

Wierzcie lub nie, ale to będzie wielki przebój. Przynajmniej mam taką nadzieję, bo gra ma niesamowity potencjał. Wszystko wszak przemawia za BloodRayne: seksowna bohaterka, klimat, fabuła, niesamowite walki i morze krwi... Fabuła to idealny materiał nawet na filmowy scenariusz, na pewno można by nakręcić obraz dużo lepszy od kiczowatej Buffy czy innej Larwy. Szykujcie kaskę na BloodRayne, a ci o słabszych nerwach niech przygotują już sobie nocnik. I szmatkę do wycierania z krwi ekranu.

(*) autor nie jest psychopatą ani wampirem; choć niektórym trudno w to uwierzyć
(**) a teraz to już na pewno w to nie uwierzą; ich problem...

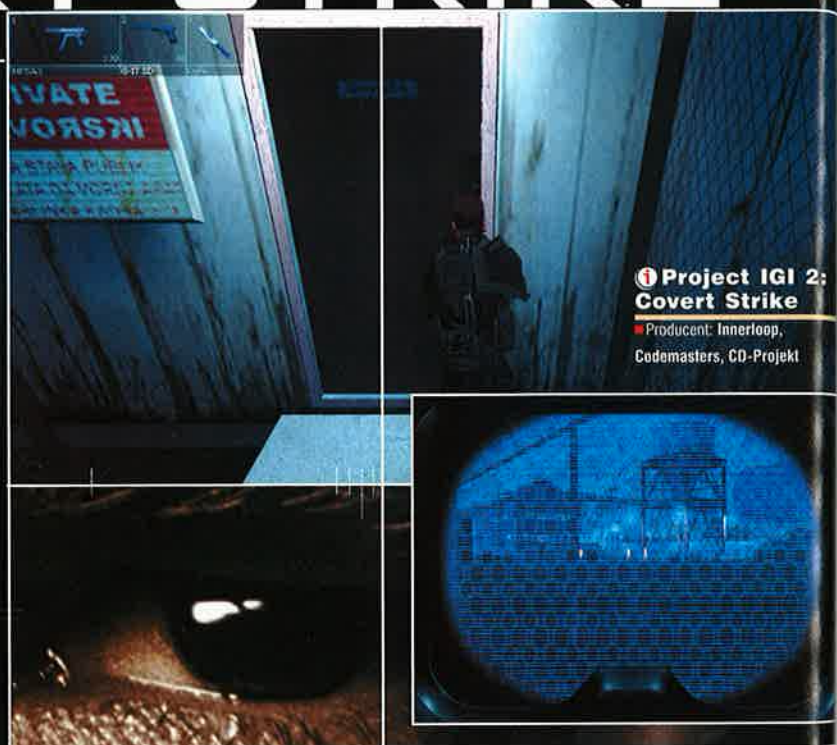
BloodRayne
Producent: Terminal Reality

GATUNEK: FPS

IGI 2
COVERT STRIKE

Allor

To rdzennie pecetowa odpowiedź na Metal Gear i Splinter Cell, czyli siły specjalne w akcji. Jednak to, co najważniejsze, co wyróżnia IGI2 na tle konkurencji, to po pierwsze - tryb multi, po drugie - duże mapy oraz - to po trzecie - wielka swoboda pozostawiona graczom.



Project IGI 2: Covert Strike
Producent: Innerloop, Codemasters, CD-Projekt

Tryb multi - nie da się ukryć, że gra sieciowa jest jednym z ostatnich bastionów, w których PC-ty póki co nie mają liczącej się w tej dziedzinie konkurencji. Niby w przypadku konsol też coś w tym kierunku robią, ale jeśli ktoś chce spróbować sił w porządnym FPP - alternatywy właściwie nie ma. Stąd też dołączenie do drugiej części IGI opcji gry wieloosobowej (a tym samym naprawienie chyba największej wady jedynki) wydaje się rzeczą tak oczywistą, że aż niewartą wzmianki.

W SIECI

A to błąd, bo tryb ten jako żywo przypomina Counter-Strike'a. Mamy tu kupowanie broni i ekwipunku, a za zabicie wroga, wykonanie zadania czy własną śmierć dostajemy gotówkę. Jest jednak także parę różnic, np. obydwie strony (czyli członkowie IGI oraz terroryści) mają po kilka punktów respawnowych, a wybór jednego z nich należy do gracza. Poza tym można się respawnować w trakcie meczu, choć jest to płatne (ale bardzo tanie). Co jednak najważniejsze, równie wielki nacisk na współdziałanie graczy ze sobą. Maniacy Quake'a nie mają tu po prostu czego szukać.

I SOLO

Ale tryb multi trybem multi - nie każdy w końcu ma dostęp do sensownego łącza ani chęci na tego typu zabawę. Zresztą zainteresowanych odsyłam do FPP Zone, gdzie znajdą nieco więcej dodatkowych informacji, zaś zwolenników trybu single - do dalszej lektury.

Jak już wspomniałem, do największych zalet gry należą wielkie mapy oraz swoboda. Przed misją otrzymujemy wprawdzie konkretne cele, ale to, w jaki sposób je zrealizujemy, pozostaje li tylko w naszych rękach. Fakt, że w praktyce często zbyt dużego wyboru nie mamy, ale już sama swoboda poruszania się (wielkość map!) sprawia, że taki np. Splinter Cell może przyprawić o atak klaustrofobii.

EKWIPUNEK

Jeśli chodzi o ekwipunek, niestety IGI pozostaje nieco w tyle - jeśli nie liczyć broni, bo tej jest tu po prostu od zatrzęsienia, w dodatku w trakcie misji nie ma najmniejszych problemów z zabraniem broni z ciała martwego przeciwnika. Poza tym do dyspozycji mamy tu lornetkę, komputer z satelitarnym widokiem okolicy oraz noktowizor. W zasadzie wystarcza to w zupełności, ale po doświadczeniu bogactwa w Splinter Cell odczuwa się tu jednak pewien niedosyt.

WROGOWIE

Nie są może jacyś niesamowicie inteligentni, ale „rozumu" im starcza. Słuch mają, wzrok również, potrafią się ze sobą porozumiewać (nie ma już problemów z ignorowaniem leżącego tuż obok trupa) i ogólnie rzecz biorąc - zachowują się całkiem wiarygodnie. No, może czasami niezbyt sensownie biegają w kółko, gdy np. zniszczy im się kamerę nad głową (zamiast szukać jakiegoś schronienia, a dopiero potem wroga), ale w końcu fanatycy zbyt normalni nie są - więc całkiem możliwe, że w pełnej wersji spotkamy też wrogów bardziej dbających o własne życie. A - nie sposób także nie wspomnieć podejmowanych przez nich - po tym, jak zobaczą agenta - próbach wezwania pomocy (głosowo), a także - o ile jest gdzieś w pobliżu odpowiedni guzik - włączenia alarmu. W sumie jest bardzo dobrze, a w porównaniu z częścią pierwszą po prostu idealnie.

WYKONANIE

Niezłe. W zasadzie nawet dobre - nie rzuca wprawdzie na kolana (różnice w porównaniu do oryginalnego IGI zbyt wielkie nie są), ale prezentuje się na tyle dobrze, iż o grafice w zasadzie się tu nie myśli. A przynajmniej jeśli tylko nie chcemy porównywać gry z Unrealem czy mocno tu już eksploatowanym Splinter Cellem (wyjaśnienie - uparłem się nań, bo premiera obu gier odbędzie się mniej więcej w terminie do miesiąca), bo nie da się ukryć, że efekty specjalne (termowizja, światła i takie tam) prezentują się w nim znacznie lepiej. Z drugiej jednak strony, wymagają lepszego sprzętu, by rozwinąć skrzydła i to mimo mniejszego terenu - więc ostatecznie przewaga jednego nad drugim bardziej zależy od osobistych preferencji gracza: czy woli wielkość i swobodę, czy też superefekty, ale w znacznie bardziej ograniczonej przestrzeni.

IGI OR NOT IGI?

Kiedy patrzymy na betę - jak najbardziej IGI. Może nie wygląda aż tak dobrze jak jego jego bezpośredni konkurent, ale choćby przez wzgląd na obiecujący tryb multi zobaczyć go po prostu trzeba. Zwłaszcza gdy ktoś ceni sobie możliwość działania na większym obszarze, a gry dobiera pod względem grywalności, a nie grafiki.

Skrytość i gwiżdżące kule w jednym

ROBIN HOOD za 29.99

Już w sprzedaży!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Płyta CD z grą

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Dokładna instrukcja do gry

DOBRA CENA 29,99 ZŁOTYCH DOBRA GRA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Zabierz bogatym, rozdaj ubogim! Pomóż Robin Hoodowi i jego Wesołej Kompanii zwalczyć szeryfa z Nottingham i jego żołnierzy, okradaj królewskich poborców, rozważnie planuj misje i śmiało wkraczaj do akcji. Podziwiaj przy tym piękną grafikę i szczegółowo odtworzone zamki średniowiecznej Anglii. Kupując eXtra Grę, poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gier w każdym kiosku!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA – WIELKIE HITY:

WarCraft II – Battle.net Edition

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIC TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU

GAME WALKER

Po co jest ta rubryka? Po to, byście ZAWSZE mogli przeczytać co najmniej dwie opinie o danej grze różnych osób. Wiadomo bowiem, że niekiedy na ten sam temat można mieć skrajnie odmienne poglądy. Stąd zamieszczone tu komentarze mają niewiele wspólnego z tym, co napisali autorzy recenzji na temat poszczególnych tytułów. Dzięki temu wszak otrzymujecie pełniejszy obraz danej gry...

Archangel

Gatunek: cRPG/akcja ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania:** PII 400, 64 MB RAM, Win 98/2000/XP, akcelerator ■ **Główna zaleta:** polska, i niezła, gra ■ **Największa wada:** tylko niezła, i nie będzie jej w Polsce?!

W skrócie:

Jak zapewne wiecie, grę zrobili Polacy (z Metropolis). Dlatego mam troszkę mieszane uczucia, bo nie jest to chyba produkt, którym warto się wszem i wobec chwalić. Nie zrozumcie mnie źle - Archangel wygląda nieźle... ale nie może się równać z czołówką światową (może tylko pod względem muzyki). I tak naprawdę jest to raczej hack'n'slash w TPP niż rasowy cRPG. Dodawszy do tego nie za piękną animację ruchu, niezbyt wygodny interfejs, monotonną fabułę, częste dogrywanie się etapów itd., itp - dałbym tej grze góra 5 p. Metropolis wyraźnie przeżywa kryzys twórczy - miejmy nadzieję, że jest on chwilowy. Poza tym nie wiadomo, czy ta polska gra będzie... dystrybuowana w Polsce! Paranoja...

Divine Divinity

Gatunek: cRPG ■ **Ocena:** 9 ■ **Wymagania:** P II 450, 128 MB RAM, akcelerator wskazany, 16 MB ■ **Główna zaleta:** po prostu doskonały RPG ■ **Największa wada:** brak stabilności, brak multiplaya

W skrócie:

Znów smakowity kąsek dla fanów cRPG. Ci to mają szczęście: cztery naprawdę świetne gry w kilka miesięcy... Wprawdzie oprawa graficzna i system sterowania są w DD troszkę już nie z tej epoki - ale rozmach, z jakim stworzono świat i wewnętrzną jego spójność, maniakalna dbałość o szczegóły, ogromna swoboda itd. - z nadmiarem to rekompensują. Ktoś podsumował tę grę w sposób następujący: „DD łączy tempo akcji Diablo, fabułę Baldur's Gate'a i złożoność oraz interaktywność Ultimy". Niewiele tu przesadził... A gdyby wbudowano tutaj jeszcze multiplayer, zapewne nic by nie powstrzymało nas przed przyznaniem grze oceny 10/10.

Dragon's Lair 3D: Return to the Lair

Gatunek: akcja ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania:** P II 400, 64 MB RAM, Win 98/2000/XP, akcelerator ■ **Główna zaleta:** „z jajem" i niełypowe ■ **Największa wada:** troszkę takie niedzisiejsze - ale czy to wada?

W skrócie:

Łezka spłynęła po moim policzku, gdy zobaczyłem grę, która we wczesnych latach 90 budziła wielkie emocje i to na Amidze. Trudno to zresztą nazwać grą - był to raczej interaktywny film animowany, z symbolicznie zaznaczoną możliwością ingerencji gracza w akcję. (Solucja wyglądała mniej więcej tak: lokacja 1 - idź w prawo, lokacja 2 - idź w lewo itd.) Po dekadzie gra wraca w znacznie rozbudowanej pod względem graficznym formie. I choć do wspomnień się nie powraca (bo często rozczarowują), z chęcią pograłem raz jeszcze się w zabawie. I myślę tak: ona jest albo dla starych koni (żeby powspominać), albo dla całkiem młodych graczy. Obu ekstremom na pewno się ona spodoba, choć zapewne z nieco różnych powodów. Ew. tym szukającym zabawnej gry z elementami akcji - też warto się temu wówczas przyjrzeć. Uczciwa ósemka.

Demonic Speedway

Gatunek: sport/akcja ■ **Ocena:** 5 ■ **Wymagania:** PIII 400, 64 MB RAM, WIN 95/98/ME/XP, akcelerator 16 MB ■ **Główna zaleta:** niezła muzyka ■ **Największa wada:** reszta nie dorównuje muzyce

W skrócie:

Polska symulacja speedwaya. Co widać (kiepska grafika, może poza menusami), słychać (tu akurat warto pochwalić wykorzystanie dość ciężkiego rocka, który bardzo ładnie harmonizuje z klimatem gry, oraz niezłe odgłosy) i NIE czuć (bo nie ma polskich nazwisk... teeee; ze o braku komentatora nie wspomnę). Ogólnie gra z gatunku przeciętnych, nawet jak na lokalne polskie warunki. Przejdzie bez echa... Demonic Speedway? No demons, no speed... NO WAY! Dla mnie - czwóreczka w porywach.

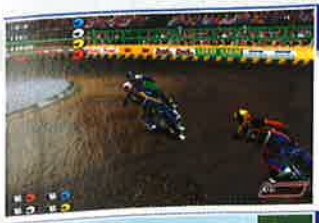
Europa Universalis II Wojna Światowa (Hearts Of Iron)

Gatunek: strategia ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania:** P300 MHz, 64 MB RAM, 120 MB HDD, akcelerator 2 MB ■ **Główna zaleta:** poziom komplikacji (dla maniaków) ■ **Największa wada:** poziom komplikacji (dla normalnych graczy)

W skrócie:

Na Zachodzie gra nazywa się Hearts of Iron, u nas dystrybutor, sam zapewne zdziwiony wielkim sukcesem, jaki odniosły diablo skomplikowane, i obie części - EU, wydał ją pod dość dziwnym tytułem. Ale ma to o tyle sens, że Hoi faktycznie zrobiono na engine'ie EU, i jest bardzo do niej podobna. W przeciwieństwie jednak do poprzedników, nie ciągnie się przez wieki, a - dekadę. Tym samym możliwe do wykreowania alternatywne wersje historii nie są aż tak imponująco różne od tej realnej, jak np. w poprzednich EU. Poza tym objętość instrukcji przyprawia tu o drżenie kolan nawet tych, co trylogię Tolkiena przerabiają podczas weekendu, a poziom komplikacji gry sięga granic masochizmu. Dlatego wszystkich, którzy nie lubią dziko skomplikowanych gier, tajnie ostrzegam - to nie dla was, nie dacie rady. Ale jeśli należysz do tych, co nie mogli oderwać się od EU - szykuj się na sutą ucztę.

FIM Speedway Grand Prix



Gatunek: sport/akcja **Ocena:** 7
Wymagania: P 500, 128 MB RAM, WIN 98/ME/XP, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** engine Chrome'a, prawdziwe nazwiska
Największa wada: komentarz

W skrócie:

Jeszcze jedna polska gra o wyścigach na żużlu (zaraza - jaka?). Tym razem na engine'ie techlandowskiego Chrome'a, dzięki czemu gra przy konkurencji z zagranicy nie wygląda jak Polonez przy Fordzie Mondeo. Do tego autorzy „szarpnęli się" na odpowiednią licencję, dzięki czemu mamy prawdziwe nazwiska (nie tylko Polaków) oraz realnie istniejące tory. Te dwie rzeczy od razu nastawiają do gry pozytywnie. Nie psuje tego nawet komentator - który beznamiętnie i beznadziejnie, stale i wciąż powtarza to samo. Ale gdy się wyłączy jego komentarz i wsłucha tylko w odgłosy stadionu oraz ryk motocyklowych silników, FIM daje graczom sporo radości. Zasłużona siódemka!

G.I. Combat

Gatunek: RTS/RTW **Ocena:** 7 **Wymagania:** P III 500, 128 MB RAM, DirectX 8.1, 250 MB miejsca na HDD, akcelerator 32 MB **Główna zaleta:** ładna grafika, klimat **Największa wada:** bez patcha radzę nie grać

W skrócie:

Autorowi recenzji gra się podobała - a mi, choć też lubię Combat Mision nie bardzo. Może właśnie dlatego, że podoba mi się właśnie Combat Mission. W porównaniu bowiem z tym G.I. Combat może się tylko pochwalić dużo lepszą grafiką. No i podobnymi zasadami. Wszystko inne - poziom realizmu, intuicyjność obsługi, taktyka walki itd. - mam zdaniem - jest sporo poniżej poziomu wyznaczonego przez pierwszy CM. Ale jeśli lubisz strategie, miks czasu rzeczywistego i turówek, szczególnie w realiach II wojny - G.I. Combat powinno ci mimo wszystko (a dokładniej: mimo po...kręconego sterowania) przypaść do gustu. Ja dałbym raczej 6, 6+ - ale pograć można. Szczególnie po upatchowaniu, co nieco poprawia system obsługi.

Inquisition

Gatunek: akcja/przygoda **Ocena:** 7 **Wymagania:** C433, 64 MB RAM, Win 98 albo nowszy, akcelerator **Główna zaleta:** sugestywny klimat średniowiecza **Największa wada:** za bardzo liniowe

W skrócie:

W przeciwieństwie do recenzowanego w tym numerze Sherlocka, gra z Wanadoo da się lubić. Szczególnie w przypadku tych, którzy cenią Thiefa - ci odnajdą tu podobne klimaty, a czasem nawet zadania. Mimo że za bardzo tym podobieństwem do Thiefa bym się nie przejmował - to tylko cień, smaczek, a nie klon czy nieformalny sequel. Fani przygodówek będą kręcić nosem, że za wiele tu akcji, a za mało myślenia. Fani akcji - niezbyt wygodne sterowanie. Wszystkim z kolei na pewno przypadnie do gustu dość sugestywna atmosfera tej gry. W filmach historycznych często drażni mnie to, że WIDAĆ, iż są to dekoracje i przebrani aktorzy. Tutaj - nie. Zatem jeśli lubisz czasy rycerzy, bardów... i inkwizycji - zapraszam. Słosik już czeka.)

Iron Storm

Gatunek: FPS **Ocena:** 7 (lokalizacja) **Wymagania:** PIII - 600, 64 MB RAM, akcelerator 32 MB **Główna zaleta:** lokalizacja filmowa bez większych usterek **Największa wada:** co innego czasem widzisz, co innego słyszysz

W skrócie:

Nie ma co wiele pisać - polonizacja jest poprawna i w wersji kinowej, bez żadnych widocznych wpadek. Jeśli już szukać dziury w całym - rosyjskie komunikaty w TV są dość dowolnie tłumaczone na angielski i również dość swobodnie na polski. Zatem to, co czasem widzicie, ma niewiele wspólnego z oryginalną wersją tych komunikatów. Ale owych tekstów za wiele tu nie ma, a przestanie zachowane, więc wada nie jest specjalnie znacząca. Dałbym ósemkę.

K-Hawk: Survival Instinct

Gatunek: akcja **Ocena:** 5 **Wymagania:** P II 500 MHz, 64 MB RAM, Win 98/2000/Xp, akcelerator D3D **Główna zaleta:** w końcu kobieta z normalnym biustem :) **Największa wada:** z dużej chmury parę kropel

W skrócie:

„Jolud" nie ma dziś szczęścia - to już druga, po Archangelu, dystrybuowana przez firmę gra, która zbiera bety. Tym bardziej szkoda, że K-Hawk zapowiadało się naprawdę nieźle - coś pomiędzy Thief, jednoosobowym Commandos a C&C Renegade. Do tego bohaterką jest kobieta z biustem co najwyżej sporym, ale w granicach fizjologicznej normy. A jak się to skończyło? Na jałowej i niezbyt ładnej wizualnie młócce - bez wdzięku i emocji. Do tego niezbyt długiej i zawierającej sporo dokuczliwych lecz nieduzychl babolí. Całość przypomina ostatnie skoki Małysza - niby daleko, niby ładnie - a do podium daleko. Piątaczka w pełni zasłużona - niestety. (PS Grę zapowiadaliśmy w CDA pod tytułem Conseal.)

microCommandos

Gatunek: strategia **Ocena:** 5+ **Wymagania:** PII300, 64 MB RAM, 700 MB HDD, Win 98/ME/2000/XP, akcelerator **Główna zaleta:** da się w to grać **Największa wada:** choć nie wiadomo, do kogo jest adresowane

W skrócie:

Mali żołnierze - lubię, lubię Cannon Fodder, Army Men. Nieprzekombinowane to, w sumie zręcznościowe, tak - czemu nie. I jeszcze w wydaniu strategicznym, a właściwie RTS-owym - to już do mnie tak bardzo nie przemawia, choć przyznam, że np. zadanie zdobycia pizzy ma też urok. W sumie strawne, choć nie wiem, do kogo tak naprawdę adresowane. Z jednej strony - raczej dla dzieci (małe ludziki, infantylny styl grafiki itede), z drugiej - wbrew pozorom trudne, a do tego mniej ukierunkowane na akcję (walkę), bardziej na „menedżerną". I za pięknie to też nie wygląda. Zatem raczej winna trafić w ręce starszego i wyrobionego gracza. W sumie trudno jednoznacznie ocenić tę grę - ale myślę, że dodałbym punkt do tego, co zaproponował recenzent.

New World Order

Gatunek: FPS **Ocena:** 4 **Wymagania:** PIII 600, 256 MB RAM, Win98/ME/2000/XP, akcelerator 32 MB **Główna zaleta:** mogło być jeszcze gorzej
Największa wada: brak jakiejkolwiek optymalizacji i możliwości debugowania kodu

W skrócie:

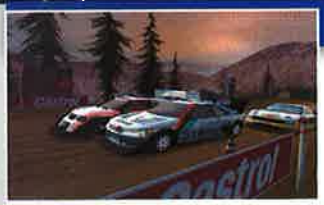
Dobrych parę lat temu pojawiła się, swoją drogą znakomita, gra Daggerfall. Stała się niechlubnym liderem w kategorii „najbardziej zapluskwiona gra w historii", a złośliwi przekręcali jej tytuł na Buggerfall. NWO - fabularnie i stylowo - ma z Daggerfall niewiele wspólnego (może poza liczbą błędów w kodzie) - bo to shooter osadzony w dość bliskiej przyszłości. Nie starczyłoby miejsca na tej stronie, by wyliczyć choćby najważniejsze błędy tej produkcji! Powiem tak - bez radykalnego upatchowania gra jest po prostu nie-gry-wal-na! Dosłownie! Zupełnie nie rozumiem, jak można było wypuścić taki produkt na rynek? Z marketingu - dwója, a dla gry - jedynka. A jak będę chciał pograć w coś, co niemiłosiernie się krzaczy, poszukam na półkach starego Daggusia. Taniej wyjdzie i czasem nawet zadziała jak trzeba.

Platoon

Gatunek: RTS **Ocena:** 3+ **Wymagania:** P3 600 MHz, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB **Główna zaleta:** muzyka **Największa wada:** realizacja

W skrócie:

"Platon" był jednym z tych filmów (przynajmniej dla mnie), po obejrzeniu których mówiło się, że „nic już nie będzie takie jak kiedyś". Nawet jeśli to przesada, na pewno dał mi do myślenia. A gra na motywach filmu? Argh. Poza samym pomysłem (taktyka + RTS) i niezłą muzyką, reszty gry należałoby zapakować w 'full metal jacket' i postać do lasu, z komentarzem typu „nie jestem jeleniem, nie dam się złowić". Nie jestem „urodzony 4 lipca" (poprzedniego roku) i bardziewia nie dam sobie wcisnąć, nawet jeśli nosi kultowy tytuł. A Platoon jako gra jest zenująca - nie wiem, czy bardziej zenująca jest tu AI wroga, czy poziom realizmu, czy też może jakość grafiki. Jedyne, co mogę na ten temat powiedzieć, to 'goodbye Plaaaaaatoon'! Nie wiem, kto Iwórcom sprzedał prawa do tytułu - ale niech się smaży w piekle albo na wieki patroluje okolice Sajgonu, po szyję zanurzony w wodzie. Za bezczeszczenie legendy.



RalliSport Challenge

Gatunek: samochodówka/arcade **Ocena:** 8 **Wymagania:** P3 733, 128 MB RAM, Windows 9x/2K/XP, akcelerator 32 MB **Główna zaleta:** grafika!!! klima!!! **Największa wada:** brak realistycznego systemu uszkodzeń

W skrócie:

Zwykle konwersje gier konsolowych na PC witane są niezbyt mile - zawierają wszystko to, co w konsolach wkurza, ale zwykle gubią to, co w konsolówkach dobre. Na szczęście jednak nie jest to reguła. RSC - skrót ten dobrze oddaje wrażenia graczy po pierwszym kontakcie z grą - jest tego dowodem. Oto bowiem oferuje ona atrakcyjną grafikę, doskonałe wrażenie szybkości, kupę samochodów, dobry multiplayer, sensowną obsługę, a do tego wciąga jak... A czym za to płacimy? Cóż, może pewnym niedostatkiem realizmu, co najlepiej widać w tych momentach, gdy wóz ulega (albo choć powinien ulegać) uszkodzeniom. No i nie ma widoku zza kierownicy, zaś muzyka, ehm, no - kwestia gustu. Ja widziałbym tu zupełnie inne klimaty. Jeśli pominąć te wady - rewelacja!

Search & Rescue: Coastal Heroes

Gatunek: symulacja **Ocena:** 8 **Wymagania:** PIII 800, 64 MB RAM, Win'98/Me/XP, 1 GB na HDD, akcelerator 32 MB **Główna zaleta:** dobre, polskie, grywalne **Największa wada:** jest parę baboli, ale nie są zbyt poważne

W skrócie:

Ktoś powiedział, że Polacy nie potrafią robić dobrych gier? Potrafią, potrafią (choć niestety zwykle nie pod polskim szyldem). Tu, macie najlepszy na to dowód. Ratowanie rozbitków z pomocą helikoptera. Co w tym rajcującego? Odpowiem: realistyczny model lotu, do tego świadomość, że tym razem ratujemy życie, a nie zabieramy je komuś. A jeśli jeszcze oprawicie to ładną grafiką i dorzucicie dobrze przemyślane misje - całość robi naprawdę sympatyczne wrażenie. Tak naprawdę to nie wiem, CO ta gra ma - ale COŚ ma na pewno, bo inaczej nie grałbym w nią do późna w nocy, zaniedbując rozmaite domowe obowiązki. :)

Sherlock Holmes: The Mystery of Mummy

Gatunek: przygodowa **Ocena:** 6 **Wymagania:** P166, 32 MB RAM, Windows 95/ 98/ME/2000/ XP, akcelerator 4 MB **Główna zaleta:** No, Sherlock! **Największa wada:** statyczne, plastikowe, sztucznie zagmatwane

W skrócie:

Sherlocka Holmesa - uwielbiam. Ale czytać (o jego przygodach), od biedy oglądać w filmie (koniecznie angielskim i najlepiej sprzed 50 lat). A to dlatego, że lubię ten posmak kurzu i nimb czasów, gdy tango uznawane było za szczyt degrengolady. Komputerowe przygody Sherlocka jednak mnie nie bawią - przynajmniej w wersji rodem z Wanadoo. Czemu? Bo za mało tu dedukcji, a za dużo klikania wszystkiego, co jest w zasięgu wzroku. Bo postacie są jak figury woskowe z salonu madame Tussaud. Bo nie lubię, gdy w jednym momencie ktoś wręcz prowadzi mnie za rączkę, nachalnie podpowiadając rozwiązanie, by za chwilę poczęstować taką zagadką, że choć zęby w ścianę wbij - nie „rozbierasz". Jak przez mgłę pamiętam starą przygodówkę z Holmesem, która ongiś mnie urzekła. Tej nowej się to nie udało. Pięłeczka. Na pożegnanie.

Silent Hill 2

Gatunek: horror **Ocena:** 9 **Wymagania:** P3 700, 64 MB RAM, Win98/2000/Me/XP, akcelerator, 2 GB na HDD **Główna zaleta:** groooza, wiele możliwych zakończeń **Największa wada:** nieco problemów z pracą kamer

W skrócie:

Współczesne horrory (także w wersji na PC-tyl) są trywialne i nędzne. Atakują odbiorcę zwykle zmasowaną dawką przemocy, krwi i flaków - a to sprawia, że w najlepszym razie zamiast się bać, zaczynamy czuć obrzydzenie (a czasem wręcz ryczymy ze śmiechu). SH 2 jest inne. Atakuje ciszą, nastrojem, klimatem. Epatuje tym, co będzie - albo może być. Wzbudza podświadomie niepokój. Jeszcze nic się nie dzieje, a my już się denerwujemy. Bo coś przeczuwamy, bo czegoś oczekujemy. I za to mu chwała. A za to, że jest udaną konwersją z konsoli i pełną garścią czerpie z dorobku Lovecrafta - czapki z głów. I choć tego stężonego klimatu grze nie udaje się udźwignąć do końca - i tak brawa!

Total Club Manager 2003

Gatunek: menedżer **Ocena:** 9 **Wymagania:** PII 350, 64 MB RAM, WIN 98/2000/ME/XP, 4x CD-ROM, akcelerator **Główna zaleta:** ma wszystko, co powinien - i to na wysokim poziomie **Największa wada:** Eldawi nie podobał się komentator :)

W skrócie:

Menedżery piłkarskie omijam szerokim łukiem, szczególnie że Eld, zasypany ostatnio sporą liczbą takowych, wyraża się na ten temat bardzo niepoprawnie politycznie i sugeruje, że twórcy owych (tudzież ich rodziny do kilku pokoleń wstecz, szczególnie po linii żeńskiej) oddawali się różnym dziwacznym, a czasem odrażającym praktykom. Wszelako po uruchomieniu TCM 2003 wszelkie kłątwy raptem ucichły. Więcej - zza monitora zaczęły dobiegać odgłosy świadczące o zadowoleniu, a nawet błogości (nie pytajcie - jakie). A to dlatego, że - ponoć - TCM 2003, może poza paroma epitetami, które poleciały pod adresem komentatora, pozwala wszystkim, którzy niecierpliwie czekają na najnowsze ChM, poczuć się jak w przedsionku raju. Ba, niektórzy nawet twierdzą, że to obecnie najlepszy piłkarski menedżer na PC!

Trainz PL

Gatunek: sim **Ocena:** 6+ (lokalizacja) **Wymagania:** PII 400, 128 MB RAM, Windows 9x/Me/XP, DirectX 8.0, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** poprawne spolszczenie, niedrogie **Największa wada:** brak spolszczonych nazw taboru

W skrócie:

Grę spolszczono poprawnie (szczególnie instrukcję), bez istotnych pomyłek. Można by się tylko czepić tego, że pozostawiono angielskie nazwy wagonów, które niekoniecznie muszą być zrozumiałe dla kupujących polską wersję gry właśnie dlatego, iż nie znają angielskiego. Poza tym nie jest drogo, co też jest jej atutem. Dziwi natomiast to, że nie postarano się tu o to, by (choć to dość trywialne w tej grze) dołożyć „polskie akcenty" - np. choć jedną polską trasę (choćby Warszawa - Wotomin). Łowcy gadżetów też nie będą zadowoleni, bo w pudełku nie znajdą nic prócz książki z instrukcją. Z drugiej strony - jeśli wziąć pod uwagę cenę, nie powinno się oczekiwać nic więcej. IMO dałbym za lokalizację punkt więcej niż autor recenzji.

Whiteout

Gatunek: sport/arcade **Ocena:** 7+ **Wymagania:** P3 700, 64 MB RAM, Win 98/2000/Xp, akcelerator 32 MB RAM **Główna zaleta:** wciąga! **Największa wada:** za krótka i za prosta?

W skrócie:

Whiteout - czyż to nie brzmi podobnie jak Wipeout? Tak, i nie bez przyczyny - gdyż mamy tutaj coś w rodzaju Wipeouta - tyle, że zamiast futurystycznych bryczek, współczesne skutery śnieżne. Reszta jest właściwie taka sama - łącznie z grywalnością. Jeśli zatem nie oczekujesz realizmu (lub oczekujesz raczej w symbolicznym wymiarze), a chcesz się po prostu zabawić, poczuć dynamikę jazdy, poświrować trochę na wymyślnych trasach - sięgnij po tę grę. Wizualnie Whiteout może nie powala - ale też nie budzi specjalnie negatywnych uczuć. Dla mnie jednak - siódemka to wszystko, co mógłbym jej dać. A po prawdzie to i 6+.

Władca Pierścieni - Drużyna Pierścienia

Gatunek: akcja/TPP **Wymagania:** P III 600, 64 MB RAM, Win98/2000/ME/XP, akcelerator z 32 MB i T&L **Ocena:** 8 (lokalizacja) **Główna zaleta:** zowodowe tłumaczenie **Największa wada:** że to wersja z głosami

W skrócie:

Nadal będę podtrzymywał pogląd, że jak już spolszczać gry, to tylko w wersji kinowej. Dzięki temu uniknemy wątpliwej przyjemności obcowania z polskimi albo drętwymi czy znajomymi głosami (a często i jedno, i drugie naraz). Play-it wszelako tym razem „szarpnęło się" na polski dubbing. Obiektywnie rzecz oceniając - zrobiono to z klasą, tak przy samych tłumaczeniach (odpowiada za nie osobnik, który tłumaczy książki Pratchetta), jak i podłożeniu głosów. Choć nie ukrywam, że jednak wolałem te oryginalne. Jeśli pominąć parę drobnych wad, nie miałbym się czego czepić - ale tudzież z Play-it na sam koniec przedobrzyli i do pudełka włożyli płakaciątko z gry - nie dość, że wielkości średniej chustki do nosa, to jeszcze z niepiękną grafiką. Nie lepiej już było drukować po prostu mapę Śródziemia?

HURTOWNIA

Największa hurtownia oprogramowania
Zaopatrujemy całejki internetowe, księgarnie,grainie, sklepy komputerowe
Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLAY.COM.PL

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania.
Zajmujemy się sprzedażą detaliczną gier i programów. Mamy najatrakcyjniejszą ofertę na rynku. Nasza reklama zawsze w K. Świat GRY str. 7, ACTION PLUS str.7 i CD ACTION

PLAY CENTR

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł (Termin dostarczenia 3-5 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 20zł
Dostawa w Warszawie express - 25zł
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Opakowanie - specjalne teksturowe pudełko

110% GWARANCJI NAJNIŻSZYCH CEN

INTERNET

www.PLAY.com.pl

PROMOCJE

1 OFFROAD (PL) GRATIS*
2 OIL TYCOON (PL) GRATIS*
3 PLAKAT* GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS *

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia !

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ
Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia- Wybierz jedną z swoich gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej promocji, zostanie przyznana Ci losowo. Promocja nr 4 dotyczy zamówień powyżej 200zł -wybierz pokrowiec na 24CD lub darmową przesyłkę. Gry z promocji 1 i 2 mogą być pełnymi wersjami gazetowymi. *-do wyczerpania zapasów, potem inna promocja.

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32
TEL. 0 (prefix) 22 833 39 56
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ - zamów SMS.em wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - zadzwonimy i odmówimy.

NOWOŚCI

DEVASTATION
PREMIERA 5 MARCA

ROBIN HOOD

SIMCITY 4
PREMIERA 28 LUTEGO

EUROPA UNIVERSALIS II WOJNA ŚWIATOWA

IGI 2

GOTHIC 2
PREMIERA 12 MARCA

NEOCRON

CHAMPIONSHIP MENAGER 4

BATTLEFIELD ROAD TO ROME

40 rodzajów postaci

150 poziomów w 10 światach

BRACIA Billy 2

Gra platformowa przeznaczona dla dzieci, ale może dać dużo radości również starszym graczom. Kierując Billym musisz wykazać się nie tylko zręcznością ale i sprytem.

40 rodzajów przedmiotów

MAXKIDS 1/2003
Zamów teraz !
Szukaj też w kioskach.

NAJCIEKAWSZE GRY NA PC

3 GAME MAKER (PL)	62 zł	COLIN M. RALLY 3 (PL) 20.04.03	85 zł		
3 VENTURA (PL)	45 zł	COLIN MCRAE RALLY (PL)	19 zł		
3AS 1 PIRAT BARKADA 2 (PL)	45 zł	COLIN MCRAE RALLY 2 (PL)	45 zł		
AFRICAN SAFARI (PL)	19 zł	COLOBOT (PL)	15 zł		
AGE OF MYTHOLOGY	159 zł	COMBAT FLIGHT SIMULATOR	32 zł		
AGE OF WONDERS 2 (PL)	62 zł	COMBAT MISSION (PL)	69 zł		
AIRLINE TYCOON EVO. (PL)	67 zł	COMMANCHE 3	36 zł		
AIRPORT	44 zł	COMMANCHE 4	64 zł		
ALIENsPRED. PRIMAL HUNT	44 zł	COMMAND&CON. GENERALS	118 zł		
ALICE	44 zł	COMMANDOS 2	67 zł		
ALIEN NATIONS (PL)	19 zł	COMMANDOS B. EMEMY L	27 zł		
ALIEN NATIONS 2 + (PL) FEDXL	45 zł	CONFLICT DES. STORM (PL)	64 zł		
ALIEN VS PREDATOR 1	44 zł	CORSAIRS (PL)	19 zł		
ALIEN VS PREDATOR 2	84 zł	CRAZY TAXI	84 zł		
ALONE IN THE DARK 3 (PL)	118 zł	CRIMSON SKIES	32 zł		
ANOTHER WAR CD (PL)	64 zł	CULTURES 2 (PL)	27 zł		
ATZ EXTREME RACING	85 zł	CZERWONY KAPTUREK (PL)	19 zł		
ARCANUM SCD (PL)	84 zł	DARKENED SKY (PL)	19 zł		
ARX FRUSTRATION (PL)	19 zł	DELTA F. BLACK HAWK	85 zł		
ATLANTIS 1 (PL)	27 zł	DELTA FORCE	27 zł		
ATLANTIS 2 (PL)	19 zł	DELTA FORCE 2	27 zł		
ATLANTIS 3 (PL)	67 zł	DELTA FORCE LAND WARRIOR	67 zł		
BALDURS GATE 1 (PL)	24 zł	DESTROYER COMMAND (PL)	84 zł		
BALDURS GATE SAGA 2CD (PL)	65 zł	DESTRUCTION DERBY 2 (PL)	19 zł		
BALDURS G. 2 + THRON BHALL (PL)	54 zł	DIABLO 1	45 zł		
BATTLE ISLE 4 (PL)DOM	10 zł	DIABLO 2 + PAN ZNISZCZENIA(PL)	85 zł		
BATTLE REALMS (PL)	44 zł	DIZO ISLAND (PL)	67 zł		
BATTLEFIELD 1942	100 zł	DISCIPLES 2 (PL)	65 zł		
BATTLEFIELD 1942 R - MSJE	67 zł	DISNEY 102 DALMATENCZYKI	45 zł		
BC (PL)	109 zł	DISNEY ALLADYN	45 zł		
BICYCLE RACING (PL)	44 zł	DISNEY KOLOROWY RAJD	45 zł		
BLACK & WHITE (PL)	67 zł	DISNEY MYSZKA MIKI	45 zł		
BLUE BUDGIWIECZY DAMY R 2	118 zł	DISNEY NOWE SZATY KRÓLA	45 zł		
BLOODY 2	67 zł	DISNEY TARZAN	45 zł		
BLOOD RENEGADE	109 zł	DISNEY TOY STORY 2	45 zł		
BRUTALISS 2 (PL)	45 zł	DISNEY TYGRYSEK	45 zł		
BUS KINGS (PL) 20.02.2003	65 zł	DISNEYS HERCULES	22 zł		
CANZ (PL)	109 zł	DIVINE DIVINITY	84 zł		
CHAMPIONSHIP MAN. 3 + LIGA PL	27 zł	DRACULA 1 (PL)	19 zł		
CHAMPIONSHIP MENAGER 4	118 zł	DRACULA 2 (PL)	19 zł		
CHESSMAS 9000 3-2003	110 zł	DRAGON THRONE (PL)	27 zł		
CIVILIZACJA 3 (PL)	85 zł	DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT	36 zł		
CLOSE COMBAT 5	32 zł	DUNGEON KEEPER 2 PL	36 zł		
CODENAME OUTBREAK (PL)	10 zł	DUNGEON SIEGE	159 zł		
		EARTH : LOST SOULS (PL)	19 zł		
		EARTH 2150 (PL) 2CD	19 zł		
		EARTHWORM JIM 3D(PL)	45 zł		
		EMERGENCY (PL)	19 zł		
		EMPEROR BATTLE FOR DUNE	67 zł		
		EMPIRE EARTH (PL)	109 zł		
		EMPIRE EARTH SZTUKA PODB (PL)	63 zł		
		E-RACER (PL)	19 zł		
		ETHERLORDS (PL)	27 zł		
		EUROFIGHTER TYPHOON	19 zł		
		EUROPA U. II WOJNA ŚWIAT(PL)	85 zł		
		EUROPA UNIVERSALIS (PL)	10 zł		
		EUROPA UNIVERSALIS 2 + (PL)	54 zł		
		EVIL TWIN (PL)	19 zł		
		EXCESSIVE SPEED (PL)	10 zł		
		F-22 LIGHTING 3	27 zł		
		F-22 RAPTOR	37 zł		
		FACE FACTORY	27 zł		
		FALLOUT 1	19 zł		
		FALLOUT 2 (PL)	19 zł		
		FALLOUT TACTICS 6CD (PL)	54 zł		
		FARAON (PL)	44 zł		
		FAUST (PL)	27 zł		
		FIFA 2000	35 zł		
		FIFA 2001	54 zł		
		FIFA 2003	118 zł		
		FIM SPEEDWAY G PRO(PL)	67 zł		
		FLANKER 2.5	31 zł		
		FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	179 zł		
		FLIGHT UNLIMITED 2	27 zł		
		FORD WYŚCIGI	10 zł		
		FREESPACE 2 (PL)	27 zł		
		FRONTLINE ATTACK (PL)	67 zł		
		GANGSTERS 2	44 zł		
		GHOST MASTER (PL)	84 zł		
		GHOST RECON - DESERT SIEGE	44 zł		
		GHOST RECON (PL)	84 zł		
		GHOST RECON-IS.THUNDER(PL)	45 zł		
		GIANTS (PL)	19 zł		
		GILBERT GOODMATE (PL)	36 zł		
		GLADIATORS (PL)	27 zł		
		GŁUPKI 2 KOSMOSU (PL) 4CD	27 zł		
		GORASUL 4CD (PL)	19 zł		
		GORE	67 zł		
		GOTHIC (PL)	55 zł		
		GOTHIC 2 (PL) 12.03.2003	85 zł		
		GOTO BRIDGE 2	84 zł		
		GRAND PRIX	10 zł		
		GRAND TOURING	10 zł		
		GTA 3	84 zł		
		HALF LIFE : GENERACJA 3.0	109 zł		
		HALF LIFE + COUNTERSTRIKE	44 zł		
		HARRY POTTER KAMIEN FIL (PL)	67 zł		
		HARRY POTTER KOMNATA T.(PL)	118 zł		
		HEGEMONIA (PL)	62 zł		
		HELLBOY (PL)	19 zł		
		HEROES 4 GATH.STORM (PL)	54 zł		
		HEROES M&M 4 (PL) 2.0	85 zł		
		HITMAN 2	109 zł		
		HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA	63 zł		
		HOMEPLANET (PL) 28.02.2003	85 zł		
		HOMEWORLD (PL)	44 zł		
		HOOLIGANS EUROP ZAD. (PL)	15 zł		
		HOPKINS FBI (PL)	19 zł		
		HOTEL GIANT (PL)	27 zł		
		HOVERACE (PL)	54 zł		
		HUGO TROPIKALNA WYSPA 2(PL)	67 zł		
		IBIZA - POLOWANIE NA LASKI (PL)	44 zł		
		ICE WIND DALE 2 (PL)	85 zł		
		ICEWIND D. + HEART OF THE WIN	54 zł		
		INDUSTRY GIANT 2 (PL)	85 zł		
		IRON STORM (PL)	85 zł		
		JA JESTEM (PL)	62 zł		
		JACK ORLANDO DIRECTORS CUT	19 zł		
		JAGGED ALLIANCE 2.5 BUSS (PL)	19 zł		
		KANGUREK KAO (PL)	19 zł		
		KART CHALLENGE	10 zł		
		KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	19 zł		
		KNIGHTS&MER.PEASANT REBELL	54 zł		
		KOZACY (PL)	84 zł		
		KOZACY SZTUKA WOJNY (PL)	67 zł		
		KRÓLIK BYSTRZAK (PL)	54 zł		
		KURKA WODNA 2 (PL)	19 zł		
		LARRY 7 (PL)	24 zł		
		LEGION (PL)	45 zł		
		LEGO CREATOR HARRY POTTER 2	109 zł		
		LEGO DROME RACERS	84 zł		
		LEGO ISLAND EXTREME SPORT	84 zł		
		LEW LEON (PL)	19 zł		
		LIATH (PL) 2CD	19 zł		
		LOCO-COMMOTION (PL)	62 zł		
		LONGEST JOURNEY (PL)	45 zł		
		MAFIA (PL)	84 zł		
		MASTER OF ORION 3 (PL)	85 zł		
		MAX PAYNE (PL) + PODKŁADKA	62 zł		
		MDK 2 (PL)	19 zł		
		MEDAL OF HONOR	109 zł		
		MEDAL OF HONOR SPEARHEAD	67 zł		
		MEDIEVAL TOTAL WAR	144 zł		
		MEGARACE 3 (PL)	19 zł		
		MICRO COMMANDOS	67 zł		
		MIDNIGHT RACING (PL)	19 zł		
		MIGHT&MAGIC 7	19 zł		
		MIGHT&MAGIC 8 (PL)	19 zł		
		MIGHT&MAGIC 9 (PL) + MM8	85 zł		
		MIDTOWN MADNESS	32 zł		
		MODA & NANNA	44 zł		
		MOHRONNO 15-12-2002 (PL)	85 zł		
		MORTAL COMBAT 4	27 zł		
		MORTYR (PL)	19 zł		
		MOTOCROSS MADNESS 2	32 zł		
		MYTH 3 (PL)	62 zł		
		NEED FOR SPEED 4	36 zł		
		NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	116 zł		
		NEOCRON	85 zł		
		NEVERWINTER NIGHTS (PL)	109 zł		
		NHL 2003	109 zł		
		NIGHTFIRE 007	118 zł		
		NO ONE LIVES FOREVER 2	109 zł		
		OFFROAD (PL)	19 zł		
		OPER. FLASHPOINT +MSJE (PL)	67 zł		
		OPER.FLAS.RESISTANCE (PL)	53 zł		
		OPERATION FLASHPOINT (PL)	53 zł		
		OPERATION ICE BREAKER	84 zł		
		OWIGIMI, KOMPOZYCJA	19 zł		
		PANZER ELITE (PL)	19 zł		
		PANZER GENERAL III S.E.	31 zł		
		PARTNERS (PL)	85 zł		
		PASJANSE (PL)	10 zł		
		PIZZA CONNECTION 2 (PL)	45 zł		
		PLANESCAPE TORMENT (PL)	54 zł		
		PLANETA MALP (PL)	44 zł		
		PLOOTON 29.02.2003	85 zł		
		POOL OF RADIANCE(PL)	84 zł		
		POSTAL PLUS	10 zł		
		PRISONER OF WAR (PL)	85 zł		
		PRO RALLY 2001(PL)	19 zł		
		PROJECT KI 2 (PL)	85 zł		
		QUAKE 2	36 zł		
		QUAKE 3 GOLD	104 zł		
		RAEH + SHIZM (PL)	65 zł		
		RAR, ACROSS AMERICA (PL)	19 zł		
		RAILROAD TYCOON 2 (PL)	31 zł		
		RALLISPORT CHALLENGE	143 zł		
		RALLY CHAMP. EXTREME (PL)	19 zł		
		RALLY CHAMPIONSHIP (PL)	19 zł		
		RALLY TROPHY (PL)	45 zł		
		RANDEVOUS 2 NIEZNAJ. (PL)	19 zł		
		RAYMAN M (PL)	27 zł		
		RED FACTION	27 zł		
		RETURN TO C. WOLFENS	101 zł		
		RING (PL) 4 CD	27 zł		
		ROBIN HOOD (PL)	27 zł		
		RÓŻOWA PANTERA SKARB (PL)	45 zł		
		SAMMY (PL)	10 zł		
		SCOOBY DOO I STR.	63 zł		
		SCREAMER 2	19 zł		
		SCREAMER RALLY (PL)	19 zł		
		SEA DOGS (PL)	45 zł		
		SEARCH&RESCUE 3	19 zł		
		SERIOUS SAM	31 zł		
		SERIOUS SAM 2 (PL)	62 zł		
		SETTLERS 2 (PL)	18 zł		
		SETTLERS 3 GOLD (PL)	24 zł		
		SETTLERS 4 + ZAMISJE (PL)	85 zł		
		SHIZM (PL) OVD LUB CD	44 zł		
		SILENT HUNTER 2 (PL)	84 zł		
		SILENT HUNTER COMM. ED.	31 zł		
		SIM CITY 3000 (PL)	36 zł		
		SIM CITY 4000 (PL)	118 zł		
		SIMS (PL)	64 zł		
		SIMS BALANGA (PL)	67 zł		
		SIMS DELUXE (SIMS+SWIATOWE)	109 zł		
		SIMS ONLINE (PL) 3-2003	109 zł		
		SIMS RANOKA (PL)	67 zł		
		SIMS SWIATOWE ŻYCIE (PL)	53 zł		
		SIMS WAKACJE (PL)	67 zł		
		SIMS ZWIERZAKI (PL)	67 zł		
		SKI RESORT TYCOON 2 (PL)	68 zł		
		SKOKI 2003	19 zł		
		SLAMTILT RESURRECTION(PL)	10 zł		
		SNAIPER (PL)	84 zł		
		SOLDIER OF FORTUNE 2	144 zł		
		SPEEDWAY (PL)	19 zł		
		SPIDERMAN MOVIE	144 zł		
		SPLINTER CELL (PL)	110 zł		
		STAR TREK DOMINION WARS (PL)	29 zł		
		STARCRAFT + BROODWAR	45 zł		
		STARWARS JEDI KNIGHT 2	144 zł		
		STING (PL)	45 zł		
		SUMA WSZYSTKICH STRACH	109 zł		
		SYBERIA (PL)	69 zł		
		SZACHY 2001 (PL)	44 zł		
		SZACHY 98 (PL)	19 zł		
		TARZAN - DISNEY	22 zł		
		TAXI CHALLENGE (PL)	27 zł		
		TAXI DRIVER (PL)	27 zł		
		TEST DRIVE 6 (PL)	19 zł		
		THE THING	109 zł		
		THIEF 2	27 zł		
		TOCA	19 zł		
		TOCA 2 (PL)	19 zł		
		TOCA RACE DRIVER 20.03.2003	85 zł		
		TOMB RAIDER 3	27 zł		
		TOMB RAIDER CHRONICLES	84 zł		
		TONY H. PRO SKATER 3	144 zł		
		TONY HAWK`S PRO SKATER 2	36 zł		
		TOON CAR	18 zł		
		TOTAL CLUB MANAGER 2003	109 zł		
		TOTAL IMMERSION RACING 12.02	84 zł		
		TRAFIC GIANT GOLD (PL)	19 zł		
		TRAINZ (PL)	45 zł		
		TRIBES 2	44 zł		
		TROPICO (PL)	85 zł		
		TROPICO RAJSKA WYSPA(PL)	44 zł		
		TWIERDZA (PL)	84 zł		
		TWIERDZA KRUCJATA (PL)	110 zł		
		ULTIMA ONLINE BLACK THONS REV	101 zł		
		UNDYING	36 zł		
		UNREAL 2	170 zł		
		UNREAL TOURNAMENT 2003	170 zł		
		VIRTUA TENNIS	84 zł		
		WAR COMMANDER (PL)	84 zł		
		WARCRAFT 2 (PL)	27 zł		
		WARCRAFT 3 (PL)KOLEKCJONER	85 zł		
		WARLORDS BATTLECRY 2 (PL)	45 zł		
		WARRIOR KINGS (PL)	45 zł		
		WATCHMAKER	10 zł		
		WIGGLES (PL)	45 zł		
		WIZARDRY 8 (PL)	45 zł		
		WŁADCA PIERŚCIEN.-GRA (PL)	109 zł		
		WŁADCA P.-PRZEW.MULT.	62 zł		
		WOODY WOODPECKER(PL)	19 zł		
		WORMS BATTLE PACK (PL)	85 zł		
		WORMS 2	19 zł		
		WORMS W. PARTY	54 zł		
		WYSPA 7 SKARBÓW (PL)	19 zł		
		WYŚCIGI WYKRETÓW	19 zł		
		X STEEL SOLDIERS (PL)	10 zł		
		X00 TYCOON	101 zł		
		X00 TYCOON MARINE MANIA	89 zł		
		NOWOŚĆ			
		WYPRZEDAŻ PLAY-SPADEK CENY			
		ZAPOWIEDZI			

NISKA CENA

KURS PRAWO JAZDY 2003
Testy, sytuacje drogowe, znaki, kodeks ...

PASJANSE (PL)
13 pasjansów. Wybierz kartę, rodzaj pasjansa i graj.

FORD WYŚCIGI
Ścigaj się aż 16 modelami samochodów marki FORD

GABI
Kolorowanki i słuchowisko dla dzieci

DEVOUS ZENAJOMA

SZACHY - LCHESS 2.0
Szachy, z dużą bazą gier do wyboru. Ustaw odpowiednie szachy - szachownice, figury i analizuj ruchy. Dostępnych ponad

MANJONGG
"chińskie domino" teraz w nowej wersji całkowicie po polsku.

SEARCH & RESCUE 3
Pilotuj jeden z trzech śmigłowców ratunkowych straży przybrzeżnej.

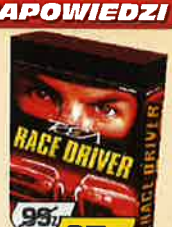
WOODY WOODPECKER
Gra przeznaczona 3D dla dzieci, w której jest

CODENAME OUTBREAK
Strzelanka 3D. Niedawno wydana gra

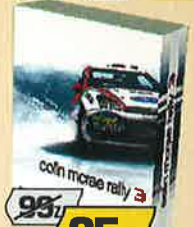
GRAND TOURING
Wyścig. Kolejne wozy

PŁYTY CD

ZAPOWIEDZI



TOCA RACE DRIVER
PREMIERA 19.03.2003



COLIN MCRAE RALLY 3
PREMIERA 20.04.2003

GATUNEK: SURVIVAL HORROR

SILENT HILL 2

gem

Silent Hill. Silent Hill. Nawet teraz, mimo że tabletki - które stępiły nieco mój ból i rozmyły wspomnienia ostatnich godzin - zaczęły już działać, wymawiam tę nazwę z trwogą. Silent Hill. Miasto... nie, raczej miejsce, może przedsionek piekieł... Nie jestem pewien, czy znajdziesz je na mapie. A jednak jestem tu. Jesteśmy. W Silent Hill.

Używanie tego przedmiotu jest nieludzko trudne.

Niewiele wcześniej nic nie wiedziałem o Silent Hill. Nigdy dotąd nie miałem okazji oglądać tego niezwykłego miejsca. Chociaż... pamiętam jak przez mgłę, że już tu byłem. Nawet dwukrotnie. Pierwszy raz kilka lat temu, z Mary. Mieszkaliśmy w hotelu nad jeziorem. To było nasze specjalne miejsce. Ale to było dawno, zanim Mary zachorowała. Zanim zmarła. Dawno temu... Byłem też w Silent Hill po raz drugi. Było trochę tak jak teraz. Ale pamiętam... jak przez mgłę... wszystko zdawało się nieco inne - mniej wyraźne kontury, mniej szczegółowe obrazy, nie tak kanciaste obiekty. I większe - większe niż teraz. To tak, jak gdyby porównać ten sam obraz na ekranie telewizora i monitora - niby to samo, a jednak nie do końca.

Pistolet kontra miecz, życie kontra... śmierć?

Stołówka więzienna. Jedzenie ze stołów niewskazane.

Mówisz, że jesteś tu pierwszy raz. Czemu dopiero teraz? Dlaczego tak długo czekałeś na zaproszenie do Silent Hill? Rozumiem, dopiero teraz jest to możliwe. Ale przecież już wcześniej było tu... no, dobrze ponad milion ludzi! Ach tak, nakłady, jakie musiałbyś ponieść, by móc odwiedzić to miejsce, były zbyt wielkie, a bariera uniemożliwiająca dotarcie tu zniknęła dopiero teraz. Zresztą - może miałeś szczęście, że zjawiłeś się tutaj dopiero teraz. Bo tak naprawdę... tak naprawdę właśnie teraz zostałeś tu ściągnięty. Nie zaproszony - ściągnięty. Silent Hill nie zaprasza. Kto chciałby zostać zaproszony w miejsce tak obce, tak wrogie, tak przerażające jak to?...

Piła łańcuchowa!

Po jednokrotnym ukończeniu gry (dowolne zakończenie) i ponownym jej rozpoczęciu, na pryzmie drewna tuż za cmentarzem, na którym po raz pierwszy spotykasz Angelę, znajdziesz piłę łańcuchową. Broń ta jest powolna i niezbyt poręczna, jednak rekompensuje te braki ogromną mocą, co sprawia, że przy odrobinie wprawy możliwa jest walka wyłącznie za jej pomocą!

Niewiele pamiętam... Nie, w ogóle nie pamiętam, jak znalazłem się w Silent Hill. Wiem, że dostałem list. List od Mary.

Wiem, że Mary zmarła trzy lata temu. Ale ten list, mam go tu, w kieszeni na piersi - jest prawdziwy. To jej pismo. Tylko ona wiedziała o mojej obietnicy. Przysiągłem jej, że jeszcze wrócimy do Silent Hill. Tylko ona znała sekret „naszego miejsca". O, to zdjęcie Mary. Jeszcze wówczas zdrowej. Wciąż pięknej. Jeszcze niezniszczonej chorobą. Jak ja się nazywam? Nie... nie pamiętam... James. James Sunderland. Tak, właśnie tak się nazywam. James.

Czego się boję? Jak każdy?! Jak każdy: ciemności, samotności, robactwa... Ale najbardziej, tak jak każdy człowiek, boję się tego, czego nie jestem w stanie objąć rozumem. Nie sądzisz, że niewiele nas różni od naszych przodków zamiesz-

kujących jaskinie? Nadal, choć jesteśmy tak dumni z naszej cywilizacji, boimy się tego, czego nie rozumiemy, co odbiega od normy i jest nieprzewidywalne. Widziałeś może, jak ludzie reagują

Nie pytaj, czemu ta rzeźba wydaje mi się tak przerażająca...

na wariatów? Boją się ich, bo tamci nie stosują się do ich norm i praw. Są „niepoczytalni": nie wiadomo, jak się zachowają i co może się stać za chwilę. Uśmiechają się - w sekundę później okazuje się, że szczerzą zęby. Boję się także... samego siebie. Własnej wyobraźni. I tych obrazów, jakie mi podsuwa. To przez nią właśnie każdą ze scen przeżywam na dziesiątki sposobów, nim ostatecznie zdecyduję się na działanie w rzeczywistości.

Silent Hill o tym wie. Zna ludzi i zna metody, by ich dotknąć, zbić z tropu, przerazić. Tu nic nie jest zwykłe i po prostu. Tu normalne jest to, co jest nienormalne. Silent Hill stosuje chyba wszystkie możliwe sposoby, by dotrzeć do głębi duszy i natury strachu. Samotność, pełne napięcia oczekiwanie, niezwykłe bluźniercze i czasem obrzydliwe sceny, nieoczekiwane zajścia i dźwięki z pogranicza słyszalności. Dźwięk rozbijanego szkła tuż obok. Albo krzyk. Albo łomotanie w drzwi, za którymi - przysiągłbyś - nic nie było... Czasem zdaje mi się też, że słyszę muzykę. Ale i ona jest równie niepokojąca, co całe Silent Hill. Nie pokrzepia. Drażni jak stare trzeszczące radio albo zepsuta pozytywka. Jest jak... jak gładka powierzchnia wody, pod którą wyczuwasz lodowatą ciemną otchłań.

Ale najgorsza jest tu mgła. Jest ona wręcz namacalna, kleista, oblepiająca twarze. Każe wierzyć, że tuż obok, tuż poza zasię-

To chyba niezbyt dobry moment, by jeść?...

Silent Hill

Silent Hill, gra wydana w 1999 na pierwsze PlayStation, którą Konami udowodniło światu (a nade wszystko konkurentowi, Capcomowi), że możliwe jest straszenie samą atmosferą, bez uciekania się do sztuczek w stylu trupów wypadających z szafy i braku amunicji.

Bohaterem Silent Hill był Harry Mason, człowiek, który w miasteczku znalazł się... przypadkiem. Grę rozpoczyna intro - samochód, którym jedzie Harry wraz z córką - Cheryl, ulega wypadkowi i stacza się po zboczu wprost do Silent Hill. Po odzyskaniu przytomności Harry widzi w gęstej, niemal oślepiającej mgle cień własnej córki. Natychmiast rusza za nią w pogoń... Szybko okaże się, że odnalezienie Cheryl w Silent Hill i jego jeszcze gorszej stronie - Dark Hill, to nie lada wyzwanie. Atutem Silent Hill – tym, co przysporzyło mu setki tysięcy fanów, była niezwykłość fabuły oblitującej w niepokojące zwroty. Do tego niezła oprawa audio-wizualna (jak na pierwsze PlayStation naturalnie; z drugiej strony - efekt ulic, zmieniających się w Dark Hill w siatki rozpięte nad nieskończoną otchłanią - jest wciąż porażający), nade wszystko jednak - nastrój niezwykłości, wypaczenie reguł, groza. Wciąż jeszcze pamiętam Allora zarzekającego się po jednym wieczorze we Silent Hill, że nigdy więcej do niego nie powróci...

Silent Hill 2 PC

Silent Hill 2, sequel wydanej przez Konami w 1999 gry typu survival horror (patrz: Silent Hill). W przeciwieństwie do gier serii Resident Evil konkurencyjnego Capcomu, kładzie nacisk na nastrój, nie zaś elementy akcji. W tym tkwi największa siła (lub jak twierdzą mieszkańcy Raccoon City - największa słabość) Silent Hill - bać się w niej mogą wszyscy, nie tylko ci o sprawnych palcach.

Silent Hill 2, gra bez wątpienia słabsza niż pierwszy Silent Hill, pierwotnie pojawił się na PlayStation 2, niedługo później jako Restless Dreams na Xbox. Zmiany pomiędzy tymi dwiema wersjami wykraczały poza dodatkowy miniscenariusz zatytułowany Born from a Wish w drugiej odsłonie. Konami wykorzystało moc Boksów, stosując poprawione, a ściślej - oryginalne, nieuproszczone na potrzeby PS2 tekstury, inny format kompresji filmów i dźwięk Dolby Sourround 5.1. Właśnie ta wersja gry stała się podstawą wersji pecetowej. Ponownie jednak Konami stanęło na wysokości zadania i dostosowało (w pewnym stopniu) własne dzieło do oczekiwań i upodobań graczy tej platformy. Dzięki temu w Silent Hill 2 PC można grać w rozdzielczości nawet 1600 x 1200 punktów, korzystać ze skrótów klawiszowych i funkcji zapisania oraz odczytu stanu gry w każdym momencie.

Nie to jednak sprawia, że Silent Hill 2, gra miejscami płytka i nadspodziewanie liniowa, jest tytułem wartym uwagi. To jej nastrój, umiejętne połączenie obrazu i dźwięków sprawia, że Silent Hill 2 jest pozycją obowiązkową nie tylko dla fanów twórczości Howarda Phillipsa Lovecrafta, lecz każdego, kto od czasu do czasu chce zmagać się z mroczniejszą stroną własnej duszy - z własnymi lękami.

Obrazy z przeszłości...

giem wzroku dzieją się rzeczy niewyobrażalne. Mgła tłumiąca kroki i wypluwająca z własnych brudnoszarych trzewi... rzeczy. Też już je gdzieś widziałeś, co? Nie, nie wiem, czym były... czym są te... te rzeczy. To tak, jak gdyby w bluźnierczy sposób ożywić poskładane z elementów manekiny. Niektóre podobne są nieco do ludzi - do pielęgniarek, inne przypominały rozdęte w obrzydliwy sposób prześcieradła rozpięte na stalowej ramie. Był też prześladujący mnie ohydny stwór z metalowym ostrosłupem w miejscu głowy. Ten, uzbrojony w ogromny miecz lub włócznię, był kimś w rodzaju odwiecznego strażnika tego miejsca... A może raczej katem wszystkich, którzy znaleźli się w tym miejscu?

Mięso w chłodni.

Oczyszczający płomień?

Cienie w Silent Hill 2 skutecznie podbudowują nastrój.

Oni nie żyją naprawdę, wiesz? Są jednym z rekwizytów na scenie Silent Hill... Ożywają tylko wtedy, gdy podchodzisz blisko. We mgle widać czasem nieruchomy kształt. Wtedy wystarczy jedynie biec, by się od nich uwolnić. Nie zawsze jest to możliwe - w wąskich korytarzach szpitala, a później więzienia musisz stawić im czoło. Ale nawet wtedy nie stanowią większego ryzyka - są powolne i niezdecydowane. Deska, metalowa rurka, później pistolet (sam nie pamiętam, gdzie go znalazłem...), strzelba i wreszcie sztucer myśliwski pomagają powalić je na ziemię. A potem wystarcza rozgnieść obcasem wijący się u stóp zewłok, by ostatecznie odebrać mu pozory życia. A ludzie? Spotykałem ich, a jakże. Angelę, Eddiego, Laurę, Marię... molestowane dziecko, mordercę, psychopatkę... Nie, nie wiem, gdzie są teraz.

Nadal też nie wiem, gdzie jest Mary. Dzięki niej jednak po pewnym czasie pokonałem strach, a może raczej zobojętniałem na te tak niezwykłe i tak zwykłe tu... rzeczy. Nawet wyłączenie latarki czy pozbawienie mnie broni nie przeszkodziły mi w przebyciu gnijących korytarzy. Nie przeszkodziło mi również wrażenie, jak gdyby obserwowano mnie z różnych przedziwnych, umieszczonych tuż pod sufitem miejsc. Bo rzeczywiście - czasem nie widząc, co znajduje się przede mną, poruszałem się po omacku i wpadałem na ściany po nie trafieniu w drzwi. Ale w większości przypadków wzrok obserwatorów czułem na potylicy - potrafili oni znaleźć wygodny dla nich, i dla mnie, punkt.

Kim są ludzie, których wyobraźnia tworzy takie obrazy?!

Silent Hill 3

Fakt podjęcia prac nad trzecią częścią serii Silent Hill ujawniony został w trakcie ubiegłorocznych E3. Tym razem bohaterem gry będzie nastolatka imieniem Heather, która zamierza po prostu pochodzić po sklepach Silent Hill. Niewiele więcej wiadomo na temat fabuły - pewne jest jedynie to, że tym razem nie będziemy szukać ukochanej, a zaginionej osoby i że w poszukiwaniach pomagać nam będzie... karabin maszynowy, po raz pierwszy w Silent Hill broń o tak dużej sile ognia. Twórcy gry obiecują też zupełnie nowy engine graficzny, umożliwiający stosowanie m.in. wysokiej rozdzielczości tekstur i dynamicznych cieni, jeszcze bardziej skomplikowaną fabułę, jeszcze bardziej odrażających przeciwników i... nową definicję pojęcia „komputerowego horroru"!

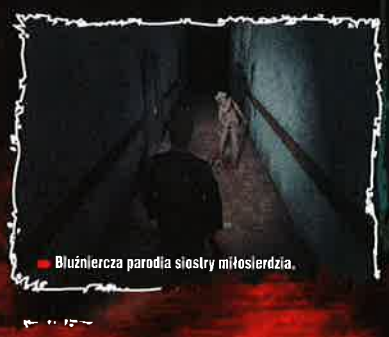
Niestety dla nas Silent Hill 3 pojawić się ma (zapewne początkowo) wyłącznie na PS2. Niemniej już w tej chwili właściciele Silent Hill 2 PC mogą obejrzeć obydwa opublikowane dotąd filmowe zwiastuny Silent Hill 3. Znajdziecie je w głównym menu pecetowej wersji Silent Hill 2, w pozycji movies. Przy okazji - dacie wiarę, że woda, jaka spływa po szybie samochodu, to nie jest prosta sztuczka podczas montażu - to efekt tworzony „w locie" przez procesor graficzny?

Silent Hill okazało się także nadspodziewanie łatwe do pokonania dzięki logiczności stawianych przede mną zadań. Zdarzało się naturalnie, że nie wiedziałem, co począć z tym czy innym znalezionym śmieciem lub zastanawiałem się, jak otworzyć zatrzaśnięte drzwi. Zwykle jednak wystarczało obejrzeć dokładnie mapę i przedmioty, które nosiłem, czy wrócić w odwiedzone już miejsca - i wypatrywać przy tym pominiętych wskazówek. Pomagało także radio trzeszczące w chwili, gdy zbliżało się i działo... coś nadzwyczajnego. Oszukiwało mnie czasem, włączało się wtedy, gdy i tak widziałem wrogów, nie wyłączałem go jednak - było moim jedynym sprzymierzeńcem. I wiesz, było coś jeszcze: kiedy byłem w Silent Hill poprzednim razem, w tym większym, mniej wyraźnym, to przeszywające wrażenie obcej bytności w mózgu ogarniało mnie wyłącznie po odnalezieniu czerwonej płytki. Teraz mogło nadejść w każdej chwili.

Nawet niewinne pluszowe misie zdają się skrywać jakąś mroczną tajemnicę...

Wyczuwam więcej różnic. Teraz, kiedy o tym myślę, wiem, że brakuje czegoś, co wcześniej potęgowało wrażenie strachu. Tam czułem drżenie, tu - brakuje go. Nie jestem także już dłużej zdolny do precyzyjnego kierowania swoimi poczynaniami: albo idę, albo stoję, albo patrzę w górę, albo nie. Podobnie jest ze snopem światła mojej kieszonkowej latarki - nie mogę już dłużej płynnie go przesunąć tak, by oświetlić interesujący mnie punkt czy szczegół. Za to jednak bez trudu mogłem się dostać do znalezionych przedmiotów, mapy, a nawet zdrowia i amunicji. W równie prosty sposób byłem w stanie dobrać rodzaj broni do wyzwania, przed jakim stawałem. W jednej chwili oddać pięć strzałów z pistoletu, po czym niemal natychmiast, bez konieczności poszukiwania wśród innych przedmiotów - zmienić broń na strzelbę czy sztucer...

Wiem też, co mnie drażniło - słabe, jakby wyuczone i odegrane, linie dialogowe. Podobnie niezwykłe początkowo dźwięki osłuchały mi się na tyle, że zacząłem ich słuchać, nie zaś tylko wyczuwać. Są jakby nieco zbyt wyraźne, czasem nie wybrzmiewają do końca - słychać moment zerwania. Po pewnym czasie daje się też wyczuć, zwłaszcza gdy pojawi się ich więcej, że nie są w pełni naturalne - że powstały w sposób sztuczny i teraz są jedynie odtwarzane...



Bluźniercza parodia siostry miłosierdzia.

Zrodzona z Marzenia

Born from a Wish, czyli Zrodzona z Marzenia, to miniscenariusz w pecetowej edycji Silent Hill 2, pozwala on poznać losy Marii przed jej spotkaniem z Jamesem. Jest bardzo krótki - sprowadza się do zwiedzania jednego domu (ściślej: dworku), niemniej pod względem fabuły wydaje się lepszy nawet od głównego wątku.

Wyobraźnia twórców zdaje się nieograniczona.

Widzę, że nie do końca pojmujesz moją historię. Nie oczekiwałem jednak, że mogło być inaczej. Należy ona do tych szczególnych opowieści, które każdy z nas rozumie inaczej, na własny sposób, i odnajduje w nich punkt odniesienia dla własnych doświadczeń i wrażliwości. Nie ma jednego, najlepszego i słusznego zakończenia – wszystkie spośród tych kilku dostępnych równie wiele komplikują, co tłumaczą; ponadto - poszczególne rozwiązania przeczą sobie wzajemnie, przez co dodatkowo rozmywają znaczenie całej historii. To jednak dzięki temu niedopowiedzeniu, dzięki odwołaniu się do uczuć i duszy w hotelowym pokoju 312 przeżyjesz, jak setki innych przed tobą, jedno z największych uniesień w całej historii gier. I tak jak setki przed tobą, w zdumieniu powtarzać będziesz pytanie - to ja? Ja?

8

Producent: Konami **Dystrybutor:** CD-Projekt **Wymagania:** 700 MHz, 64 MB RAM, Win98/2000/Me/XP **Akcelerator:** wskazany
Internet: www.konami.com/silenthill2_pc/

- nastrój grozy
- kilka ró nych zakończeń
- dźwięk Dolby 5.1
- znakomite animacje i - zwłaszcza! - filmy

- problemy z obsługą postaci/kamer
- wręcz błaga o pad
- słaby dubbing
- po pewnym czasie traci impet, nie przera a

INFO

GATUNEK: RTS/RTW

Nie lubię RTSów. Taką deklaracją pewnie naraziłem się nie tylko szerokim rzeszom fanów gier tego typu, ale i samemu Mac Abrze. Tylko z uwagi na problemy techniczne, jakie miał z kompem, powierzył w moje dłonie płytkę z grą G.I. Combat. Zresztą w jego oczach malowała się zgroza, przejmująca go chyba na myśl o tym, jak zmiażdżę tę gierkę. Jest to bowiem nic innego jak klasyczna strategia czasu rzeczywistego, a jej akcja toczy się w pierwszych dniach inwazji aliantów na Normandię. Naszym zadaniem zaś jest poprowadzić do zwycięskiego boju różnego rodzaje formacje wojsk sprzymierzonych lub Trzeciej Rzeszy - od batalionu piechoty począwszy na całej armii skończywszy.

EPISODE I: BATTLE OF NORMANDY

G.I. COMBAT

Strategos

Akcja gry toczy się w całkowicie trójwymiarowym i przedstawionym dość realistycznie świecie. Możemy go zresztą oglądać zarówno z lotu ptaka, jak i z pozycji skaczącej żaby, co pozwala chociażby zajrzeć głęboko w oczy przerażonego i spanikowanego strzelca.

Gra umożliwia płynną zmianę położenia kamery i jej obrót we wszystkich trzech płaszczyznach. Możemy dzięki temu dość dokładnie przyjrzeć się wszystkim obiektom rozmieszczonym na polu nadchodzącej bitwy. To zresztą ma niewiele wspólnego z realną sytuacją dowódcy, który zazwyczaj dysponuje sztabówką i co najwyżej kilkoma zdjęciami lotniczymi okolicznego terenu. Brakuje zresztą tego rodzaju widoku (z góry), który ułatwiłby m.in. rozplanowanie wyjściowych stanowisk dla poszczególnych oddziałów. Dysponujemy co prawda schematyczną mapą, jednak jest ona dość mała. Chwilę czasu zajmuje zatem dopasowanie obrazu z mapki do oglądanego nieraz z różnych stron pola walki.

Preludium

Dość istotnym elementem jest tu właściwe dobranie oddziałów, jakie wezmą udział w walce. Niekiedy może to zaważyć na przebiegu całego starcia. Nie ma nic gorszego, jak stanąć naprzeciw czołgu lub umocnionego bunkra bez jednej chociażby bazooki czy działa ppanc. Dlatego zawsze warto zapoznać się z opisem miejsca bitwy w pokoju odprawy. Twórcy gry zgromadzili wierny zestaw chyba wszystkich oddziałów wojsk, jakie można było spotkać na polach Normandii. Niestety ilość oraz wachlarz oddziałów, jakimi dysponujemy w każdym starciu, są ograniczone, na dodatek tylko część z nich możemy wprowadzić do walki. Zwykle zatem staniemy przed dylematem, czy lepiej rzucić do boju czołg, który można stracić na skutek jednego celnego strzału, czy też bardziej przydatny będzie moździerz wsparty plutonem piechoty i ciężkim karabinem maszynowym. Nie możemy też zapomnieć o jednostkach dowodzenia, wsparcia i rozpoznania. Wybrane oddziały rozstawiamy następnie na stanowiskach wyjściowych, po czym wydajemy im pierwsze rozkazy, które mają wykonać po rozpoczęciu walki. W zależności od wybranego scenariusza otrzymamy też wsparcie ciężkiej artylerii, lotnictwa lub artylerii okrętowej, chociaż niekiedy będziemy musieli obejść się bez tego typu pomocy.

W boju

Dowodzenie oddziałami jest dość proste i polega na wydaniu jednej z kilku podstawowych komend typu atakuj - idź, czołgaj się, broń terenu, strzelaj, postaw zasłonę dymną. Następnie odpowiednio do niego musimy wskazać miejsce, do którego oddział ma się przedostać, lub rubież obrony czy cel strzałów. Niestety podstawową wadą jest tu brak możliwości wydania kilku poleceń naraz. W końcu byłoby to normalne, gdybyśmy nakazali oddziałowi „ruszyć tyłki do kępy drzew na polu i ostrzelać działo ukryte w krzakach!" lub „doczołgać się do drabiniastego wozu i ostrzelać chałupę na skraju wsi!". Tymczasem musimy śledzić każdy krok każdego oddziału i wydawać kolejne komendy. Jest to szczególnie przykre, że teren walk w Normandii charakteryzuje się dość gęstą roślinnością, a większość dróg otoczona jest żywopłotami, które potrafią być przeszkodą nie do przebycia dla czołgów i pojazdów, chociaż pociski przelatują przez nie bez przeszkód. Na dodatek musimy zdobyć wyznaczone cele w określonym czasie.

Z jednej bowiem strony jesteśmy dowódcą całego ugrupowania, z drugiej zaś - musimy wydawać rozkazy pojedynczym oddziałom i śledzić każdy ich krok. W przypadku większego terenu walk jest to dość trudne. Na dodatek słyszymy odgłosy walk, strzały i dość realistyczne krzyki rannych, nie wiemy jednak, gdzie doszło do starcia. Zatem sporą część czasu zajmuje nam skakanie po mapie i wyszukiwanie oddziałów, które znalazły się w opałach. Problem ten dostrzegli też twórcy gry i przygotowali patch - po jego zainstalowaniu ikony zaatakowanych oddziałów migają na czerwono, co pozwala na szybkie przejście do zaatakowanych oddziałów. Rychło w czas...

Nie tylko siła ognia decyduje o powodzeniu akcji, równie ważne jest morale oddziałów - chociaż trudno ocenić, na ile gra oddaje realia pola walki. Mimo to wciąga na wiele godzin, między innymi dzięki świetnej grafice i dopracowanym detalom.

Mody, mody, mody...

W stosunku - np. do pierwszego Combat Mission - nieporównywalnie poprawiono grafikę. Postacie, budynki, a przede wszystkim pojazdy zostały tu oddane bardzo wiernie, chociaż załogi czołgów rekrutowano chyba z bliźniaków albo ich członków sklolonowano. Z pewnością i tak pojawią się malkontenci, dla których gra nie będzie wiele warta, bowiem rygiel w zamku karabinku garand był wygięty pod nieodpowiednim kątem. Na szczęście fanatycy detali mają możliwość poprawy irytujących ich szczegółów dzięki modom. Będą one jednak wymagały sporego nakładu pracy z uwagi na ilość detali zachowanych w oryginale gry. Jeden z takich modów jest już zresztą dostępny na stronie internetowej gry i urozmaica wygląd drzew porastających teren walk. Z pewnością pojawi się też wiele innych, dlatego warto śledzić serwisy poświęcone grze.

Przede wszystkim morale

Właściwy dobór jednostek ma nie mniejsze znaczenie w walce jak morale żołnierzy, które może zadecydować o przebiegu starcia. Otóż, w odróżnieniu od wielu podobnych gier, twórcy G.I. Combat olbrzymi nacisk położyli na to, by oddać stan psychiki oraz rzeczywiste reakcje poszczególnych żołnierzy na polu walki. Koniec zatem z wariackim atakiem na stanowiska karabinów maszynowych i działa, czy z obroną do ostatniej kropli krwi. Szybko zresztą spostrzeżemy, że spanikowany oddział wycofuje się znacznie szybciej, niż atakuje, a w miejscu, gdzie toczyć się miał zażarty bój o każdą piędź ziemi, już od dawna nie ma naszych żołnierzy. Zatem musimy dbać nie tylko o właściwy kierunek ataku, ale także o morale oddziałów. Należy im też zapewnić wsparcie oraz właściwą ochronę podczas ataku, no i również poczucie bezpieczeństwa. Okazuje się przy tym, że zapas amunicji, jaką dysponują nasze oddziały, nie jest niewyczerpany i nader szybko daje się odczuć, że obsada dział czy moździerzy może co najwyżej przyglądać się przebiegom walk lub dość nieskutecznie bronić pozycji. Każdy z żołnierzy ma zresztą indywidualny wskaźnik poziomu morale oraz odniesionych ran. Ponadto ich odporność psychiczna i motywacja do walki mogą być różne. Dlatego też będziemy mieli do czynienia zarówno z bojaźliwymi rekrutami, jak też gotowymi na wszystko weteranami.

Co z tą buławą w tornistrze?

Bardzo szybko przekonamy się, że sukcesy nie przychodzą łatwo i trzeba je okupić sporą ilością krwi. Przeciwnik stanowi trudny orzech do zgryzienia. Utrudniają to zresztą przyjęte przez twórców gry założenia.

Kilka rad mamusi

Skoncentrowane oddziały – miły prezent dla moździerzy wroga.
Pod ogniem moździerzy – atakuj... nawet do tyłu – oddziały szybciej wycofają się z zagrożonej strefy, a nie trafią pod bezpośredni ostrzał.
Tygrysy – fani Złota dla zuchwałych, wiedzą, jak podejść Tygrysa... Wow! Wow!
Zasłona dymna – własna czy ta wroga, ale zawsze pozwoli na szybsze i bezpieczniejsze przemieszczenie oddziałów.
Moździerze – dosięgną wroga w każdym miejscu, ale p. Amunicja.
Amunicja – zawsze jej zabraknie w decydującej chwili, ale p. Granaty dymne.
Granaty dymne – potrafią wyeliminować wroga przy bezpośrednim trafieniu, zwłaszcza gdy strzelasz z moździerzy.
Flanki – strzeż ich, aby wróg nie oskrzydlił twoich oddziałów.
Chwila oddechu – spanikowane oddziały na tyłach po jakimś czasie są w stanie wrócić do walki (jeśli zainstalowałeś patch). :)
Szarża – w odpowiednim miejscu potrafi zaskoczyć i wywołać u wroga panikę, ale w szczerym polu kończy się zwykle porażką.

Z pozycji stratega

Mimo że jestem zwolennikiem strategii turowych, muszę przyznać, że gra ma własny klimat i po prostu wciąga na długie godziny. Jakkolwiek pierwsze zwycięstwa przychodzą ze sporym trudem, to tym większą dają satysfakcję. Mimo to dość irytujący jest tu widok pojedynczych żołnierzy czasami kręcących się bez sensu, w sytuacji gdy należałoby leżeć plackiem na ziemi, czy niezwykła celność przeciwników, którzy w pojedynkę potrafią zlikwidować niemal cały pluton. Podobnie zresztą wkurza widok kręcącego się jak smród po gaciach czołgu, gdy powinien on gnać do miejsca, skąd będzie miał wolne pole ostrzału. Przyjmijmy jednak, że być może właśnie w taki sposób zachowują się żołnierze na polu walki, szczególnie gdy nie należą do elitarnych oddziałów.

Inna sprawa, że potrafią też zaskoczyć podjętym samodzielnie atakiem na wycofujących się wrogów. Bezwzględnie jednak do gry należy zainstalować patch, który nie tylko ułatwia odszukanie jednostek znajdujących się pod ogniem, ale pozwala również na powrót do walki oddziałów, jakie nieco ochłonęły na tyłach. Poza tym ułatwia też włączanie mapy i poprawia kilka drobniejszych błędów. Do pełni szczęścia brakuje tu tylko możliwości wydawania oddziałom bardziej złożonych rozkazów.

PS Oceniam upatchowaną wersję gry - bez niej należałoby odjąć tak z 1-1,5 p.

03/2003

7

INFO

Producent: Freedom Games **Dystrybutor:** Strategy First Inc
Wymagania: P III 500, 128 MB RAM, DirectX 8.1 **Akcelerator:** 32 MB
Internet: www.gicombat.com

- naprawdę wciąga na wiele godzin
- ma klimat
- spora grywalność
- realistyczny wygląd i model gry
- mo liwa zmiana poziomu realności

- tylko pojedyncze rozkazy
- problemy z AI
- brak podglądu mapy obszaru działań

DIVINE DIVINITY™

gem

Ryk triumfującego Lorda Chaosa zmienił się w śmiertelne rzężenie, w chwili gdy czar zrodzony z desperacji i ostatecznego poświecenia siedmiu przywódców Ligi zniszczył jego cielesną powłokę. Armie Przeklętych pozbawione swych przywódców pierzchły, nad światem Rivellonu zaś ponownie zajaśniało słońce. To jednak nie był koniec tej historii. Był to jej początek.

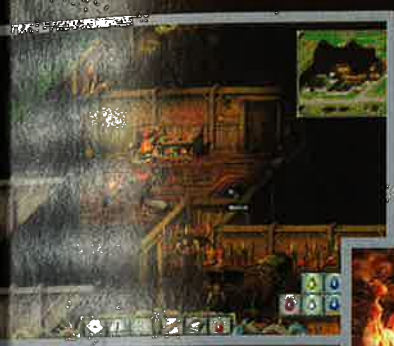
Dobra gra - w moim słowniku - to taka, w której przestaje się liczyć czas, a słońce wyglądające zza horyzontu oznaczać może zarówno zmierzch, jak i świt następnego dnia. Ostatnim tytułem, przy którym doznałem tak wyraźnego zachwiania kontinuum czasowego, był Dungeon Siege. Nie śmiem się upierać, że był on czymś więcej niż hack & slashem. Z pokorą przyjmę też zarzuty sprzeniewierzenia się zasadom fana role-playing, jakiemu dałem wyraz, nagradzając dzieło Gas-Powered Games pełną dziesiątką. Wciąż i niezmiennie jednak uważam, że Dungeon Siege jest niemal wzorowym przedstawicielem gatunku - prostym, lecz dopieszczonym w każdym calu. Pewnie i można by od jego twórców życzyć sobie pogłębienia fabuły, rozbudowanych drzew dialogowych i setek pomniejszych questów. Można by, najprościej mówiąc, chcieć bardziej klasycznego komputerowego role-playing. Tyle tylko, że wówczas nie byłby to Dungeon Siege, a... Divine Divinity.

Moja przygoda z Divine Divinity, czyli Boską Boskością belgijskiego Larian Studios, miała podobny przebieg - pierwszy wieczór w świecie Rivellonu zakończył się obrazem cyfr na zegarze układających się w wymowny komunikat - jest piąta rano i tej nocy na pewno już się nie wyśpię. Wydarzenia jednak, jakie zawiodły mnie do takiego finału, przedstawiały się całkiem inaczej niż w przypadku Dungeon Siege'a. Tam, od pierwszej chwili i od pierwszej sypiącej podczas ucieczki piórami kury, wiedziałem, że trafiłem na grę nadzwyczajną. Tu, niemal niechętnie przyjąłem coś, co na pierwszy rzut oka - a po obrazkach sądząc - miało być kolejnym, w dodatku niezbyt ładnym, Diablo czy Noksem. Na szczęście prawda objawiła się równie nagle jak fakt „namaszczenia" boskością naszego alter ego w grze - i ta niezbyt reprezentatywna na fotkach gra przypominała szary kamień znaleziony w kurzu pomiędzy deskami podłogi, a który w kontakcie z promieniami słońca okazał się najczystszym brylantem. Szybko bowiem przekonałem się, że od Diablo bliżej jej do Arcanum czy nawet - fani role-playów, na kolana! - Fallouta i Ultimy!

Boskość podzielona

Wojna nigdy się nie zmienia, tylko jej uczestnicy podlegają przemianom. Wielka wojna - ta, w której zjednoczone rasy Rivellonu dały odpór Przeklętym - Demonom i Magom wiedzionym przez samego Lorda Chaosu, to już historia odległa. Historia, która niczego nie nauczyła niegdysiejszych sprzymierzeńców - kiedy bowiem zabrakło wspólnego wroga, zadawnione urazy wzięły górę i rasy ludzi oraz wężoludzi, elfów i krasnoludów, chochlików i orków ponownie stanęły naprzeciw siebie. Ferment jednak sięgał głębiej, niźli się to śniło najtęższym nawet filozofom. W około 600 lat po tamtej Wielkiej Wojnie Ligi Siedmiu z siłami Zła knowania wiernego Lordowi Chaosu Czarnego Kręgu doprowadziły do podziału Boskości - tytułowej Divinity - jedynej istoty zdolnej wymazać ostatecznie zło z oblicza świata.

I stało się tak, że los kierujący jedną z części Boskości skinął palcem właśnie na ciebie, drogi graczu - w chwili gdyś walczył z orkami nieopodal wioski Aleroth. W moim przypadku była to blondyna tej urody, że na jej widok Valleyo padłby na kolana i dziękował bogom, że stworzyli go mężczyzną i rysownikiem. Naturalnie, uprzedzając ewentualne ataki zarzucających mi seksizm - wybór tej akurat postaci bohatera wcale nie był podyktowany niczym innym jak tym, że spodobała mi się argumentacja pani zapewniającej, że mówienie o kobietach jako o płci słabej to, najdelikatniej mówiąc, historia. Tak czy inaczej zresztą pani ta obdarzona przez ślepych bogów imieniem Herreny Hennowłosej stała się miejscem dla części Boskości Podzielonej i naturalnie - celem ataków tych, którym nie udało się wcześniej jej zgładzić.



Heroina Herrena

Bohaterów-szkieletów późniejszych postaci jest tu szeroko - parami kobieta - mężczyzna w danej klasie. Niewiele jednak przesady jest w twierdzeniu, że początkowy wybór wpływa jedynie na początkowe zdolności (grupujące się w jedną z trzech szkół), w niewielkim zaś stopniu na późniejszą charakterystykę czy zdolności. Rzeczywiście, każda z klas ma własne niezbywalne prawa: wojownicy zdolność śmiercionośnego „zawirowania" wywołanego pomiędzy przeciwnikami, magowie - zamieniania się miejscami ze wskazaną postacią, survivors (z racji braku lepszego terminu nazwijmy ich złodziejami, choć zapewne bliższe prawdy są „dzieci ulicy") - przekradania się pomiędzy przeciwnikami.

Nie ma jednak przeszkód, by twój „mag miecza" nie miał znać paru sztuczek umożliwiających mu rozbrajanie pułapek czy otwieranie zamków, a złodziej - w razie potrzeby - odnawianie zdrowia kosztem płynącej w jego żyłach esencji magicznej. (Łącznie dostępnych jest tu 96 zdolności po 5 stopni wtajemniczenia każda, co sprawia, że po pewnym czasie postać jest zupełnie unikatowa!) Faktem jest również to, że wojownicy powinni być silni i wytrzymali (strengh, constitution), magowie - mądrzy (intelligence), survivors zaś - zręczni. Powinni być, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, by punkty charakterystyki zyskane w wyniku umiejętnego nawijania jelit przeciwników na ostrze miecza przeznaczyć w całości na „magiczną" inteligencję, a te zdobyte dzięki przyzywaniu magicznych sprzymierzeńców - wydać na złodziejski „pocałunek zabójcy".

Świat trójwymiarowy

Divine Divinity - widziane na obrazkach - już nie może się tak podobać, nie po sukcesach Dungeon Siege'a i Neverwinter Nights. Stworzone w izometrycznym 2D i każące się posługiwać, jak w Falloutach czy Baldur's Gate'ach, animowanymi ręcznie postaciami, jak i przytłaczające uczucie sporej belki interfejsu zdają się pochodzić z zamierzchłej, zamkniętej już bezpowrotnie epoki. Braki formy Divine Divinity rekompensuje mimo to w sposób najlepszy z możliwych - bogactwem treści. Ogromnym, spójnym i niemal całkowicie pozbawionym szwów w formie 'wait, loading' światem, setkami typów przeciwników i tysiącami generowanych półlosowo przedmiotów do zdobycia, a nade

Ta gra jest niczym szary kamień znaleziony w kurzu pomiędzy deskami podłogi, który w kontakcie z promieniami słońca okazuje się najczystszym brylantem.

wszystko fabułą i całym mnóstwem questów pobocznych,a to - zdaniem niektórych testerów - wystarcza na 200 godzin gry (!). Nie bez zasług jest tu również fakt, że Boska Boskość to najbardziej interaktywna gra role-playing od czasów Ultima VII!

Większość przedmiotów, nie tylko wytworów rąk ludzkich, daje się, przynajmniej jeśli nie użyć czy zabrać - to zbadać lub przesunąć! Dotyczy to nawet grzybów i roślin (co ma znaczenie, bowiem zdolny alchemik jest w stanie z takich ingrediencji stworzyć cudowne napoje), a nawet głazów (kto wie, może coś się pod nimi kryje?).

Świat spójny

Uznanie budzą tu również spójny świat gry i logiczne zachowania jego mieszkańców. Każda z ponad 300 postaci niezależnych (!) dysponuje własną, niezależną od ogólnej reputacji, opinią na jej temat. Zmienia się ona w zależności od zachowań. Np. jeśli udzieli lub odmówi pomocy, nie mówiąc już o przypadkowo ugodzonych sprzymierzeńcach. W przypadku kupców z kolei zmiana nastawienia następuje także wskutek wręczenia prezentów, dzięki czemu dostępne stają się niektóre linie dialogowe i korzystniejsze ceny podczas handlowania.

Ultima VII: Black Gate (oraz VII: Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)

Rok 1992 był - dla mnie osobiście - rokiem Ultima VII - gry uznawanej przez wielu fanów sagi za najlepszą z serii, a przez fanów role-playing jako takiego - za jedną z najlepszych gier w historii „komputerowego odgrywania ról". Saga The Black Gate i kolejnych trzech (!) jej uzupełnień przyzwała do świata Britanni postać złowrogiego Guardiana, który z sobie tylko znanych przyczyn wymyślił, że przejmie kontrolę nad umysłami zamieszkujących go istot. To właśnie wskutek jego knowań magia poczęła wygasać, a cnoty Avatara - dotąd filaru moralności Sosarii-Britanni - zastąpione zostały „świecką" Triadą Wewnętrznej Siły.

Ultima VII jest niedoścignionym dotąd przykładem tego, jaką wolność zachowań oferować może komputerowe role-playing. Miast podążać wytyczoną przez twórców i fabułę drogą, mogłeś zamieszkać gdzieś w jakimś spokojnym miejscu i zarabiać na życie jako kucharz, farmer, rybak, kowal. Mogłeś, sprzeniewierzając się własnym cnotom, zostać złodziejem lub mordercą ze wszystkimi tego jednak nieprzyjemnymi konsekwencjami.

Nie sposób nie wspomnieć subtelności systemu questów. Tu, w większości przypadków nie było mowy o prostym „hej, zgubiłem miecz, pomóż". Tu, o zadaniu do wykonania dowiadywałeś się częstokroć przypadkiem, czasem niezbędne było wręcz domyślenie się, że za luźno rzuconą uwagą kryje się coś więcej. Ultima VII jest zarazem jedyną znaną mi grą role-playing, w której NPC-i nie są jedynie elementem scenografii i czekają - w dzień i noc, w deszczu i śniegu - pojawienia się naszego bohatera. W niej mogłeś być pewien, że jeśli masz coś do załatwienia w ratuszu, a przybyłeś pod jego drzwi w nocy - nie znajdziesz w nim burmistrza. Ten pojawiał się dopiero o 9 i robił to tak, jak powinien - wstawał o 8, jadł śniadanie, następnie pokonywał drogę do pracy...

Z tych wszystkich powodów Ultima VII zyskała przydomek „symulatora życia". I śmiem twierdzić, że nikt, kto nie wie, z czyich to... ust padły słowa 'For I shall be your companion, your provider, and... your master! Bwahahahaaa!' - nie może mienić się weteranem komputerowego role-playing!

Ultima VII to gra stricte DOS-owa, którą do życia w oknach przywrócił niedawno projekt Exult. Co zabawne - wykonanie gry nadal, miast śmieszyć nieporadnością formy (rozdzielczość 320 x 200, czteroklatkowe animacje postaci itp.), budzi uznanie dla umiejętności programistów Originu, którzy na trzech dyskietkach (ok. 5 MB) potrafili zmieścić cały, żywy świat!

...i potworny

Ciekawe rozwiązano tu problem z potworami. Pewnie, że Rivellon to klasyczny świat fantasy, z hordami krwiożerczych orków i patrzących na siebie spode łba krasnoludów oraz elfów - a to znaczy, że większość stworów będzie atakować natychmiast po pojawieniu się kogokolwiek w zasięgu ich wzroku, ale... No właśnie - wzroku i nawet słuchu, gdyż każdy z nich dysponuje dwoma „kręgami aktywacji" - ten pierwszy odpowiada za to, z jakiej odległości dana istota jest w stanie zobaczyć inną formę życia, drugi zaś - usłyszeć ją. (Zdolności złodzieja wydatnie skracają promienie tych kręgów, co sprawia, że możliwe jest prześlizgiwanie się pomiędzy stworami.) To zaś sprawia, że na pomoc zaatakowanemu orkowi nadejdą kolejni, znajdujący się w zasięgu jego głosu. Jednak oznacza to również, że podprowadzenie trolla do mostu i dwóch stojących na nim strażników sprawi, że godzić będzie w niego nie jeden miecz, lecz mieczy tych trzy!

Bogactwo formy

W parze z bogactwem treści idzie tu dbałość o szczegóły. Tę poznać można choćby po wyglądzie naszej postaci - każdy kolejny element pancerza skrywał kolejny fragment mojej uroczej blond-dziewicy. Także poszczególne typy broni prezentują się odmiennie w poszczególnych momentach korzystania z nich. Herrena, która zaczynała jako miecznik, a skończyła jako kuszniczka (oraz włamywacz i uzdrowiciel w jednym), chowając miecz, odwieszała zarazem tarczę na plecy i przywoływała na pomoc kuszę - materializowała zarazem zawieszony na zgrabnym udzie kołczan na bełty. Nie sposób nie wspomnieć o dźwiękowej stronę Divine Divinity - a to niezależnie od tego, czy mówimy o dialogach, efektach dźwiękowych otoczenia - w tym także tych wynikających ze zmian cyklu dobowego, jak cykanie świerszczy i hukanie puchaczy - czy znakomitej i niezwykle klimatycznej muzyce Kiryła Pokrowskiego.

Ułatwianie życia

Niezwykła jest również dbałość o ułatwienie życia graczom. Precyzyjny dziennik z wyszczególnieniem podjętych i tych zaliczonych zadań (podczas rozmów istnieje nawet opcja archiwum poprzednich konwersacji z tą postacią!). Do tego precyzyjna, z możliwością samodzielnego oznaczania na niej mapa, i ewentualnie automapką w narożniku ekranu, czy barwnymi kodami przedmiotów magicznych, tych niezidentyfikowanych albo używanych w inwentarzu...

W podróżowaniu po kontynencie Rivellonu postacie wspomaga system teleportów, które łączą punkty kluczowe (rozwiązanie znacznie lepsze niż koleje w Arcanum). Dodatkowo już na początku gry zdobywasz kilka magicznych piramid - przenośnych teleportów, dzięki czemu zawsze możliwe jest przeniesienie się w miejsce, w którym uprzednio pozostawiłeś jedną z nich.

Ważnym atutem gry, wykorzystywanym podczas drugiej - obok eksploracji świata – kluczowej czynności naszych bohaterów w świecie gry – walki, istnieje możliwość spauzowania jej w dowolnym momencie (walki toczą się tu w czasie rzeczywistym). Warto jednak dodać, że pauza ta pozwala na zaistnienie tylko jednej akcji, dzięki czemu zarazem niesie ze sobą odpowiedni bagaż emocji, a zarazem nie dyskwalifikuje osobników mniej sprawnych manualnie. Dodatkowo wciśnięcie [Ctrl] i kliknięcie w dowolnym miejscu planszy każe twojemu alter ego zaatakować najbliższego przeciwnika. Słowem - wszystko jest tak, jak być powinno.

Zwykle, kiedy zaczynałem się zastanawiać, co jeszcze można by w przypadku tej produkcji poprawić – i np. kombinowałem, w którym to miejscu nie podniosłem porzuconej w chwilę wcześniej piramidy, okazywało się, że twórcy pomyśleli o tym przede mną. W tym szczególnym przypadku - z piramidą, pomogło wciśnięcie [Shift], co „uwalnia" ekran od zawsze znajdującej się w jego centrum postaci i w konsekwencji pozwala swobodnie zwiedzać całą poznaną planszę, z równoczesnym wykorzystaniem [Alt] wyświetlającego etykiety przedmiotów.

Rysa na szkle

Divine Divinity nie jest jednak - wbrew temu, co można by sądzić na podstawie powyższego - grą bezbłędną. Istnieje tu mankament, który - nawet jeśli nie nie umożliwia gry - może poważnie ją utrudnić. Jest nim dziwaczna niestabilność kompletnej wersji. W moim przypadku pierwszy tego przejaw dał się zauważyć już w trakcie uruchamiania (test gry na domowym potworku wskazywał... „około jednej klatki na sekundę"). Zdarzyło się też, że uszkodzone zostały dwa (!) save'y wykonane w lesie nieopodal Aleroth - centrum pierwszego obszaru gry. W tym przypadku nie pomogła reinstalacja - musiałem się cofnąć do wcześniejszych save'ów, tracąc tym samym dobrych kilka godzin gry i niepowtarzalny magiczny przedmiot...

Winę za to ponosi najpewniej samo skomplikowanie świata i to, że na jego zapisanie (pojedynczy save) potrzeba kilkadziesiąt megabajtów miejsca na dysku twardym! Dodatkowym mankamentem może być brak trybu multiplayer, po prawdzie jednak nie wyobrażam sobie, jak takowy miałby wyglądać przy całej złożoności tego świata, zatem zapisuję to z dużym znakiem zapytania.

Boska Boskość

Divine Divinity nadeszło bez rozgłosu, trąb i werbli, jakie towarzyszyły narodzinom wielkiej trójcy role-playing. To jednak wcale nie oznacza, że niewarte jest uwagi. Na pewno nie jest gorsza, a pod pewnymi - istotnymi dla gatunku względami - nawet lepsza niż Morrowind czy Neverwinter Nights. W jednym z wywiadów twórcy gry wspominają, że starali się stworzyć grę, w którą sami chcieliby zagrać. W osiągnięciu tego celu nie przeszkodziły skromne środki nieznanego przecież developera. A ów małe arcydzieło - jak znakomicie podsumował to jeden z cytowanych na stronie Larian recenzent zachodnich - łączy tempo akcji Diablo, fabułę Baldur's Gate'a i złożoność oraz interaktywność Ultimy. Jeśli nie miałeś nigdy okazji, by poznać przyczyny zachwytu nad Ultimami – zagraj, przynajmniej po to, aby przybliżyć, tamten niezwykły klimat. I gdyby tylko doba zechciała odrobinkę bardziej się rozciągnąć - tak do 60 godzin...

9

INFO

Producent: Larian Studios ■ **Dystrybutor:** CDV/Cenega ■ **Wymagania:** 450 MHz, 128 MB RAM, 2,5 GB na dysku ■ **Akcelerator:** wskazany, 16 MB ■ **Internet:** www.divinedivinity.de

- stricte przyjemność komputerowego role-playing ■ ogromny, spójny i interaktywny świat ■ setki NPC-ów i wrogów, tysiące przedmiotów
- nawet niezbyt jasne (tak w dosłownym, jak i metaforycznym ujęciu) intro ■ brak trybu multiplayer?

GATUNEK: SYMULACJA

Search & Rescue Coastal Heroes

Pepin Krootki

Niszczenie i zabijanie przychodzi nam o wiele łatwiej niż tworzenie i przywracanie do życia. Przekonał się o tym każdy brzdąc, który próbował złożyć - rozebrany uprzednio na części - zegarek albo reanimować rozdeptaną mrówkę. Zasada entropii działa nieubłaganie i odnosi się także do nas samych. Dobrze, że ktoś od czasu do czasu przypomni o tym zapamiętanym w zestrzeliwaniu niezliczonych dywizjonów komputerowym lotnikom.

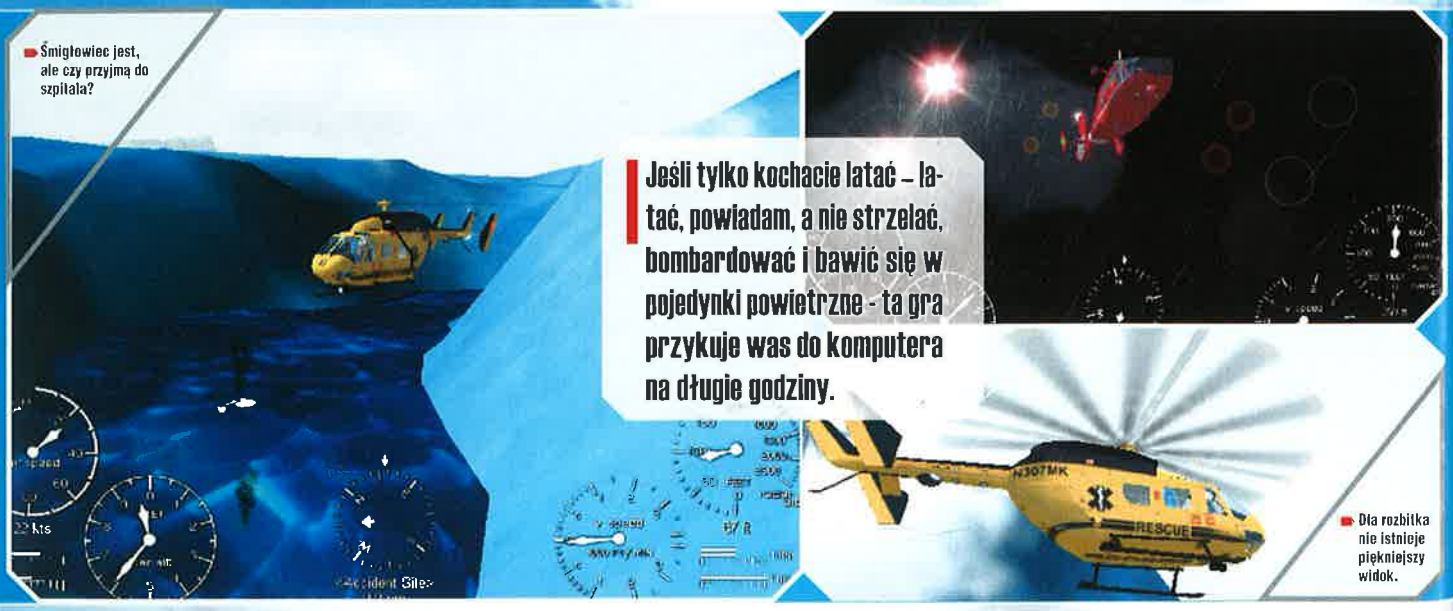
Gry, w których nikogo nie zabijamy, a wręcz przeciwnie - ratujemy życie, należą do rzadkości. Choćby z tego jednego powodu warto zainteresować się traktującą o załogach śmigłowców ratowniczych serią SAR. W przypadku najnowszej odsłony SAR powodów zainteresowania jest jednak znacznie więcej. Ładna grafika i znakomity model lotu wyprzedzają poprzednią edycję tej gry o całe lata świetlne. Zredukowano natomiast liczbę klawiszy niezbędną do sterowania maszyną. Nie znaczy to wcale, że gra stała się łatwiejsza. Jest za to jedną z tych zabaw, jakie Anglicy zwykli określać mianem 'easy to learn, hard to master' (łatwo nauczyć się podstaw, opanować po mistrzowsku niezmiernie trudno). Od dawna nie grałem w symulator będący tak prostym w obsłudze i jednocześnie dostarczającym tyle frajdy. Jeśli tylko kochacie latać - latać - powiadam, a nie strzelać, bombardować i bawić się w pojedynki powietrzne - ta gra przykuje was do komputera na długie godziny. Co ciekawe, mimo wszystko troszkę jej brakuje, by móc ją z czystym sumieniem nazwać „superieśmiertelnym megahitem", ale o dziwo - w tym właśnie tkwi jej urok! Ona po prostu nie może być ani trochę bardziej wystrzałowa, szybsza i emocjonująca, bo... byłaby nieprawdziwa.

Życie to nie film...

Mimo wyraźnie pacyfistycznego charakteru gry, w trakcie testowania udało mi się wykończyć „na amen" parę osób. Zebrałaby się ich nawet niezła gromadka, ponieważ każdy kiepski pilot śmigłowca jest potencjalnym seryjnym zabójcą. Niebezpiecznie łatwo jest ukatrupić załogę i tych ratowanych, a przy okazji jeszcze z pół tuzina postronnych świadków. Jeden niewłaściwy ruch orczykiem, źle odmierzona poprawka przy podchodzeniu do lądowania, nagły podmuch wiatru, zawieszona tuż nad wierzchołkami drzew linia wysokiego napięcia - wszystkie te rzeczy mogą zapoczątkować bieg wypadków, który doprowadzi do tragedii. Nie zapominajmy, że ratownik wykonując własny zawód, prawie zawsze musi działać w warunkach, w jakich przeciętny człowiek jest zupełnie bezradny i może liczyć jedynie na pomoc innych. Każda akcja to właściwie „kontrolowana katastrofa". Nie ma tu miejsca na błędy, a nawet gdy zrobimy wszystko zgodnie z prawidłami sztuki, może się okazać, że przyroda jest silniejsza.

Mamy przechlapane...

Dookoła szaleje najstraszniejszy sztorm, jaki świat widział. Startujemy. Wycieraczki z trudem zbierają wodę z przedniej szyby po bezlitośnie smagających maszynę strugach deszczu. Nadciągające ze wszystkich stron podmuchy wiatru rzucają potężnym śmigłowcem jak piórkiem. Z trudem nabieramy wysokości - tyle dobrego, że nie grozi nam już kolizja z zabudowaniami lotniska. Choć buja jak diabli. Oddychamy z ulgą. Wkrótce jednak pojawia się nowy problem. Na dużej wysokości wieje tak mocno, że lot pod wiatr okazuje się niemożliwy. Mamy do wyboru albo zejść niżej i poszukać jakiejś zacisznej dolinki, gdzie jednak łatwo rozbić się o drzewa czy skały, albo lecieć zygzakiem, ale wtedy nie sposób będzie zdążyć na czas...

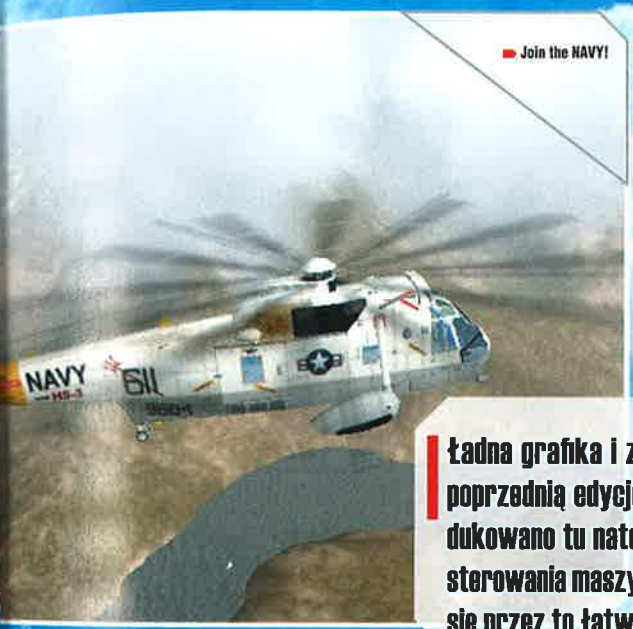


Fizyka lotu w nowym SAR stoi na poziomie, o jakim w symulatorach sprzed trzech lat nawet nie marzyliśmy. Samo pilotowanie maszyny wymaga nieustannej uwagi i pochłania wszystkie zmysły. Nie ma czasu na rozmyślania, że przyjemnie byłoby komuś przyłożyć rakietą. W ekstremalnych warunkach słowo „pilotowanie" jest wręcz nie na miejscu, a stosowniejsze określenie to „permanentne unikanie rozbicia się". Grywalność podnosi popisowo wykonany model lotu. Śmigłowiec zauważalnie znosi na bok, jeśli do wyciągarki podczepiony jest nawet niewielki balast (np. ratownik) - i przez cały czas musimy uważać, by go nie rozhuśtać, wówczas bowiem możemy już nie doczekać następnego zachodu słońca. W trakcie gry zauważycie zapewne, że uwieszony na linie człowiek ma skłonności do obijania się o wszystkie zanadto wystające z ziemi obiekty. ;))) (No, tego już za

wiele! Ja tu zarabiam na chleb, a ten w dole się obija! Puść no tego kaktusa, kolego!) Gdyby nie opcja automatycznego zawisu, byłoby naprawdę trudno. I o to chodzi! Realizm, panie, realizm!

Cenzurka

Wszelkie pretensje za niepowodzenie misji należy kierować wyłącznie do gracza. Żadne wymówki nie są tu przyjmowane. Rozwinięcie zbyt dużej prędkości, podczas gdy otwarte są drzwi przedziału transportowego, czy zbyt twarde lądowanie – wszystko to zostanie surowo ocenione. Nic to jednak, gdyż w zdecydowanej większości przypadków zbyt nas cieszy to, że wyszliśmy cało z opresji i szczęśliwie wrócili do bazy, by przejmować się jakimiś tam golerusami. Przed rozpoczęciem kolejnej misji warto zastanowić się nad wyborem odpowiedniego „narzędzia". Z całej dostępnej trójki BK-117 C-1 „wybacza" najwięcej błędów, przez co wyśmienicie nadaje się dla początkujących pilotów. Niestety to bardzo lekka konstrukcja i wiatr robi z nią to, co chce - toteż nie ma się co napalać na wykonanie



bardziej wymagających zadań. Ponadto jej osiągi są - dyplomatycznie mówiąc, średnie. Pozostaje zatem HH-65A Dauphin oraz Sikorsky SH-3 Sea King. Ten ostatni jest najbardziej stabilną platformą do działań w trudnych warunkach pogodowych, ale jego bycze rozmiary sprawiają, że nie wszędzie można nim wylądować. (No, chyba że koniecznie chcemy popełnić wirnikiem grzech deforestacji albo dekapitacji - amen.)

Uroki dobrej widoczności

Kiedy pilot śmigłowca ratowniczego jest w stanie podziwiać uroki krajobrazu, to może mówić o prawdziwym szczęściu. Znaczy to, że widoczność jest dobra, łatwo przyjdzie odnaleźć ofiary wypadku i trafić z powrotem do domu, zanim skończy się paliwo. (Albo o pechu - czyli on sam występuje jako ratowany obiekt.)

No to rozglądamy się... Do opisu grafiki najlepiej nadaje się mocno ograny - ale przecież tu w 100% na miejscu - zwrot „bardzo ładna". Jak na możliwości najmłodszej generacji akceleratorów, nie jest to może żadna rewelacja, ale wrażenia estetyczne z lotu są jak najbardziej pozytywne. Świat wygląda niezwykle przekonywująco... ale tylko w dalszym planie. Gdy podlecimy bliżej, bywa już różnie. Niektóre obiekty dopracowano z pieczołowitością godną zawodowego modelarza, inne wykreowano dzięki prostym trikom niemal tak starym jak trójwymiarowe gry.

Na minus wypadałoby zaliczyć grze skromniutki obszar działań i brak architektonicznego rozmachu. Jeśli już pojawi się „większe miasto" - to jest to najczęściej kilka wzniesionych w szczerym polu drapaczy chmur. Żadnych przedmieść, dzielnic willowych, parków... zupełnie jak w Retaliatorze (jeśli pamiętacie tę grę, znaczy się jesteście weteranami symulatorów na PC). Kiedy zbliżymy się do krawędzi mapy, pojawi się ostrzeżenie, a następnie czaso-przestrzenny skręt przestrzeni w VIII wymiarze (może w IX, nie liczyłem) przeniesie nas we właściwy rejon działań. Takie rozwiązanie pozwoliło autorom uniknąć tworzenia rozbudowanego świata, a nam nudnego lotu do celu - wilk syty i owca cała (szkoda, że dziwnym trafem podczas „magicznego" skoku śmigłowiec wcale nie zużywa paliwa).

Czy się wyratuje?

Czy gra „wytłumaczy się" z kilku wpadek, osądzą sami gracze. Moja rola sprowadza się tu do wypunktowania tych najważniejszych. Nie to, by mi przeszkadzał pojawiający się „znikąd" sanitariusz czy brak widocznego ładunku, gdy obejrzymy się przez ramię. Prawdziwi maniacy symulacji mają prawo wypomnieć autorom niemożność regulowania skoku śmigła (a tylko obroty silnika). Konia z rzędem również temu, kto zdoła dokonać Sea Kingiem wodowania. Gdyby rzetelnie i uczciwie poszukać, pewnie znalazłoby się jeszcze kilka baboli. Nie zamierzam jednak tego robić, ponieważ gra - tak czy inaczej - warta jest zainteresowania. Ma klimat, a mimo że grafika nie jest „topowa", pomysł i wrażenie lotu rekompensują wszelkie te braki. (Aha - pobrzmiewająca w tle muzyczka zdaje się żywcem wyjęta z czołówki telewizyjnego programu o lotnictwie.)

Polak potrafi!

Wstyd się przyznać, lecz omal nie przeoczyłem największej sensacji związanej z SAR4. No, bo kto przygląda się liście płac? Najczęściej kupujemy grę i liczy się tylko to, czy jest dobra, czy nie, a kto ją zrobił - to już sprawa drugorzędna. Miło jednak przypomnieć, że SAR4 jest dziełem niemal wyłącznie polskich programistów (choć pracujących pod szyldem zagranicznej firmy). Po doświadczeniach Mortyra i Rezerwowych psów oraz by daleko nie szukać - Snajpera, serce rośnie, gdy się widzi, jaką nasi zrobili cacy grę.

Ładna grafika i znakomity model lotu wyprzedzają poprzednią edycję tej gry o całe lata świetlne. Zredukowano tu natomiast liczbę klawiszy niezbędną do sterowania maszyną. Nie znaczy to wcale, że gra stała się przez to łatwiejsza.

INFO

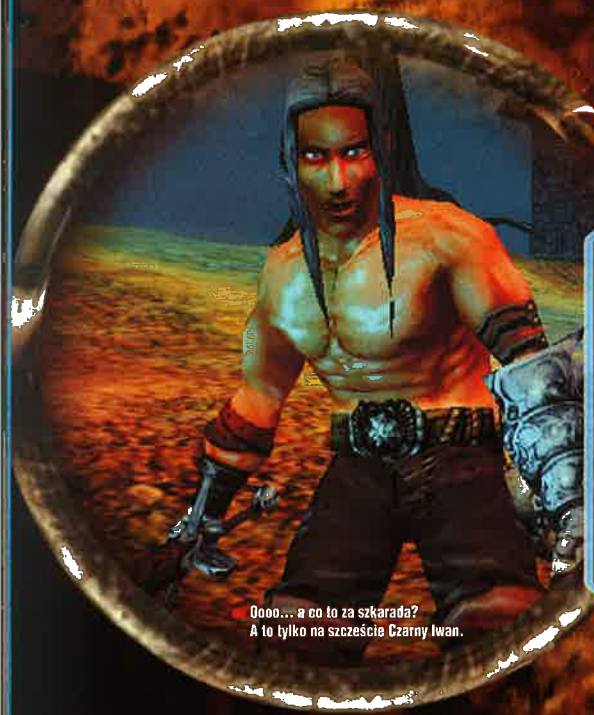
8

Producent: Summitsoft Games/Interactive Vision **Dystrybutor:** Interactive Vision **Wymagania:** PIII 800 MHz, 64 MB RAM, Win'98/Me/XP, 1GB na HDD **Akcelerator:** tak, 32 MB **Internet:** www.globalstarsoftware.com

- grywalność
- klimat
- model lotu

- drobne niedoróbki
- mały obszar działań
- "hiperd ampy" :)

Metropolis Software od lat tworzy gry, a każdy następny projekt tego polskiego developera to coraz większy kaliber. Średniej donośności działa w rodzaju Robo-rumble i Gorky 17 były tylko preludium do wystrzału z kolumbryny. Kto nie wierzy, niech spogląda w górę - stamtąd bowiem nadleci Archanioł.



Qooo... a co to za szkarada? A to tylko na szczęście Czarny Iwan.

GATUNEK: cRPG

Archanioł

Czarny Iwan

Jeden z demonów. Zniszczyć go może tylko magiczne ostrze.

Rusznikarze z Metropolis pracowali nad własnym dziełem od listopada 2000 roku, cyzelując i regulując kolejne wersje Archanioła przystosowali go do rosnących warunków sprzętowych. Koncepcja gry - wspierająca się na scenariuszu Michała Donieca - wiele nie ucierpiała podczas tych modyfikacji i Archanioł został zrealizowany zgodnie z początkowymi zamierzeniami. Dostaliśmy zatem grę cRPG w trybie TPP z możliwością naparzania w FPP. Co to oznacza - wie każdy, kto komputera używa nie tylko do arkuszy kalkulacyjnych Excela. Archanioł jest połączeniem elementów RPG z czystą walką. Sam charakter gry z Metropolis niepokojąco kojarzy się z Soul Reaverem i trochę z Shadowmanem, jednak nie jest kalką wspomnianych tytułów. Wszystko zaczyna się na krętej, górskiej drodze w rozpędzonym samochodzie...

W rozwijanym menu znajdują się questy, opisy potworów i system ulepszeń.

Od zera do bohatera

Michael Travinski nie mógł wiedzieć, że tuż za zakrętem jego wóz spotka się z 30-tonową ciężarówką. Wynik tej nierównej „walki" mógł być tylko jeden. Michael ocknął się w ciemnym i śmierdzącym stęchlizną miejscu. Cztery zimne kamienne ściany na pewno nie przypominały wnętrza jego wozu, wyłożonego weluro-wą tapicerką. Dopiero po chwili do Michaela dotarło, że miejsce to różni się od świata, jaki znał do tej pory, również pod wieloma innymi względami.

Dokąd trafił Travinski i dlaczego - dowiadujemy się w trakcie jego podróży. Historia jest skomplikowana i zawiła, gracz przemierza światy różnych epok i trafia na różnorodne technologie (jak było np. w Daikatanie), wszędzie jednak czają się ci sami wrogowie. Mrok i ciemność - demony, które z ludzi robią suche truchła, pożerając żywcem ich duszę, ogarnęły świat i niszczą odwieczną równowagę między jasnością i ciemnością. Pan Światła wybiera bohatera, człowieka, który znajduje się pomiędzy życiem oraz śmiercią (zawieszony w momencie katastrofy) i ofiarowuje mu wielki dar przemiany. Zaś jego słudzy, mnisi z Abbotem na czele, wręczają Travinskiemu czarodziejski miecz. Tak wyposażony Michael wyrusza, aby osiągnąć najbliższy cel - uratować ludzi z niewielkiej wioski, zaatakowanych przez dziwną siłę przemieniającą wieśniaków w potwory.

Potwory i potworki

Do Archanioła byłem nastawiony raczej sceptycznie, bo jak dobrze wiadomo, polskie produkcje - delikatnie mówiąc - nie należą do czołówki żadnego gatunku, a już szczególnie cRPG. Szybko jednak zmieniłem o nim zdanie. Pierwsze wrażenie nie jest szczególnie obiecujące, bo intro ma tyle dramatyzmu, co galaretka owocowa stojąca w lodów-

Odwieczna walka dobra ze złem...

ce. Potem jest jeszcze długi monolog mnichów ze świątyni Błękitnego Ładu, który pozwala się zorientować, o co tu właściwie chodzi. Choć może nie do końca, bowiem Michael dowiaduje się wielu rzeczy, ale akurat nie tych, jakich byśmy chcieli najbardziej.

Po wyruszeniu ze świątyni bohater od razu trafia do cichego, mrocznego i groźnego lasu, a zaraz potem na posępne grzęzawiska. Widoczki te przypomniały mi jako żywo Daikatanę, choć tutaj sprawy mimo wszystko miały się nieco inaczej. Po pierwsze, tuż za pierwszym zakrętem, na polnej ścieżce zaatakowało mnie jakieś paskudztwo, a wyglądem najbardziej przypominało... robala z gry Worms. O ile jednak Wormsy były różowe, wesołe i milusie (no, do czasu oczywiście) :), o tyle robal, który zaczął obgryzać nogi Michaela, był szarobury, z zębami jak wściekła pirania i do tego nachalny niczym nabuzowany ratlerek.

W zbroi danej Michaelowi przez Pana Światła bohater jest niemal nieśmiertelny.

Niestety nasz hero nie potrafi kopnąć albo palnąć z piąchy takiego natręta, a szkoda. Trzeba sięgnąć do arsenału, który aktywuje się jednym z przycisków. W tym czasie do nóg mojej postaci podbiegły jeszcze trzy takie niecierpliwe i łakome mięska maleństwa. Zrobiło się fajnie i wesoło, wskaźnik poziomu życia powędrował w dół, więc czym prędzej przeniosłem się do menusów z podręcznym uzbrojeniem. I tu, zawód, złamane serce, płacz i zgrzyt zota. Okazuje się, że otwarcie menu nie przerywa gry, więc jeśli chcesz, chłopie, przeżyć, broń trza mieć stale na podorędziu. Nie jest to chyba najlepsze rozwiązanie...

Przeciwników bowiem często, gęsto jest kilku, niekiedy pojawiają się znienacka, i chętni do bitki. Gracz, który akurat dzierżył w dłoni praktyczny nóż, jest wówczas skazany na odniesienie poważnych obrażeń, a może i śmierć. Jeśli nie ucieknie wrogom i gdzieś za drzewem nie zdąży zmienić uzbrojenia, niech się pożegna z życiem. W trakcie gry oswoiłem się z tym systemem na tyle, że nie doskwierał już tak bardzo, jednak wygodniejsze i praktyczniejsze byłoby rozwiązanie umożliwiające przerwanie gry w momencie grzebania w sakwach.

...Ale, ale - wracajmy do robakowatego potworka.

Czarodziejski miecz

Gagatek obdziera z mięcha nogi herosa, więc wyciągam pierwszą broń, jaką mam, czyli miecz światła. To pradawne ostrze należało podobnież do samego Pana Światła. Siła tego oręża jest wielka, a machać nim to wielki honor i na początku najlepiej złożyć przed nim ukłon i pocałować jego ostrze. Niestety! Wystarczy jeno kilka machnięć, by bohater oklapł z sił jak przekłuty balonik. A dzieje się tak dlatego, że czarodziejski miecz wysysa z bohatera manę (esencję), a kiedy tej zabraknie, miecz staje się chwilowo bezużyteczny. Co to oznacza podczas walki, każdy może się domyślić...

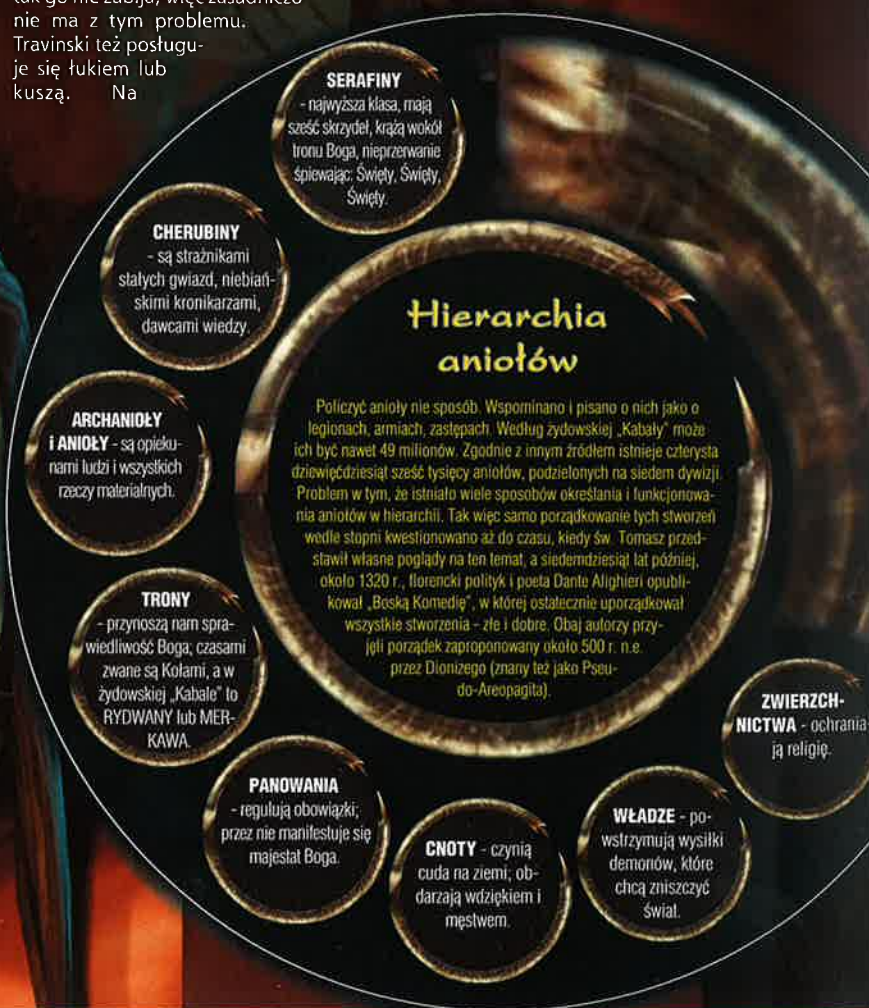
I tak, o mało nie zginąłem między nie większymi od krasnala Gapcia potworkami, życie jednak udało się na szczęście uratować dzięki znanej też archaniołom taktyce „wycofania się na z góry ustaloną pozycję".

Odkryłem, że dzięki buszowaniu po krzakach i macaniu kamiennych ścian można znaleźć (niekiedy) ukryty lub po prostu porzucony „sprzęt". Są to m.in. miecze, topory, łuki. I to dzięki broni konwencjonalnej pokonałem przebrzydłe robaki.

Śmierć nadejdzie jutro

Za jej pomocą (broni konwencjonalnej) można również rozpłatać i rozłupać czerepy rubasznej większości potworów, które się napaliły na Travinskiego. Bestii i wrogów jest od groma i ciut, a trzeba pamiętać, że w kolejnych dwóch światach, jakie hero odwiedzi, pojawi się świeża i gotowa do bitki plejada ohydnych stworów. Generalnie najwięcej jest tu zmienionych przez demony ludzi, którzy przypominają zombi. Spryciarze kryją się np. po chatach lub jak nasze polskie chłopaki - bramach i w ciemnych zaułkach. Nie stosują jednak argumentów znanych rodzimym rzezimieszkom w rodzaju gazrurek i bejsboli, lecz klasyczne toporzyska i miecze. Rozwalić takiego pokrytego zepsutym mięsem kościotrupa nie jest znowu tak trudno, gorzej bywa, gdy przeciwnikiem jest łucznik kryjący się gdzieś w koronie drzewa lub na półce skalnej. Wówczas przydaje się zwinność Michaela, który niczym Geralt z Rivii, okazuje się szybszy od strzały. Gorzej radzi sobie wtedy, kiedy łucznika ma za plecami, choć pojedyncza strzała i tak go nie zabija, więc zasadniczo nie ma z tym problemu. Travinski też posługuje się łukiem lub kuszą. Na

Hm... Zapomniałem kwiatków na grób dziadka.



szczególne okazje ma wyjątkowe strzały - są to pociski lodowe lub ogniste i mają o wiele większą moc od pozostałych.

W zamku nocą zbierają się w ciemności bogowie, aby układać przeznaczenie człowieka. Barwy ciemności nie są monotonne, bowiem czerń zła ma wiele odcieni. Tyle samo, ile zło ma imion.

Zabić demona

Takie wynalazki jednak dobre są dla przemienionego przez demony pospólstwa. Lordowie ciemności to już zupełnie inna klasa wrogów. Nie zrani ich zwykłe ostrze czy bełt. Po zrzuceniu ludzkiego przebrania demony wyglądają jak olbrzymie modliszki. Mogą zranić ostrymi pazurami, ogonem, a także strzelać na dystans błyskawicami czy innym rodzajem energii, nad którą dany demon panuje. W takich pojedynkach hero może liczyć tylko na Miecz Światła. Chociaż właściwie...

Zbroja i duch

Michael Travinski dostał od Pana Światła wielki dar. Pozwolił mu wybrać, czy chce mieć możliwości przemiany w wielkiego wojownika, niemal zupełnie odpornego na ciosy, czy też eteryczny duch, który ostrzami nie włada, ale za to dysponuje magią światła. Ja wybrałem wojownika (chociaż przejrzałem też możliwości ducha). W krytycznej sytuacji bohater może zatem zamienić się w siejącego zniszczenie i szybkiego jak błyskawica niszczyciela lub jego eteryczne odzwierciedlenie - równie niebezpieczne.

Arsenał broni i umiejętności magicznych.

Niestety nic za darmo. Czas przemiany uzależniony jest od zasobów energii. W praktyce oznacza to, że Michael może kryć się w zbroi nie dłużej niż kilkanaście sekund (później - dzięki nauce czarów - można ten okres nieco wydłużyć). W bojowym wcieleniu Michael jako żywo przypomina Darth Maula, no... może wytatuowany jest na nim inny wzorek, ale poza tym - wypisz, wymaluj Darth. W tej postaci jest dwukrotnie silniejszy i dwakroć bardziej odporny na ciosy wrogów. W dłoni Michaela w pancerzu pojawia się wówczas straszliwe ostrze, które przypomina tasak lub bardzo szeroką maczetę. Owa zabójcza broń na nic się jednak zdaje na demona, którego - jak już pisałem - może uśmiercić jeno miecz światła.

Drugie wcielenie, jakie przybiera heros - jest mniej demoniczne, ale nie mniej niebezpieczne. Długa, ciemna szata okrywa zwiewną postać, ta zaś nie chodzi, lecz unosi się nad ziemią. W tej formie Michael nie uderza w przeciwnika stalowym ostrzem, lecz mocą magii. Płomienna kula jest równie, jeśli nie bardziej, niszczycielska od kawałka żelaza.

Możliwości Michaela na tym się jednak nie kończą - gra bowiem oferuje dodatkowy system, pozwalający rozwijać umiejętności bohatera.

Zabijaj i ucz się

Za pokonanie każdego wroga bohater zdobywa określoną liczbę punktów doświadczenia (a właściwie esencji). Te z kolei można wymienić na nowe umiejętności oraz czary. Ich lista znajduje się w księdze, jaką Michael zawsze nosi przy sobie. Jednym z pierwszych jest czar pozwalający zmienić manę na energię życiową. Dzięki temu wojownik nie jest uzależniony od apteczek i bez obaw może stoczyć walkę z najsilniejszym wrogiem (nawet poważnie zraniony bohater zregeneruje w ten sposób siły).

W palecie dostępnych czarów pojawia się zarówno magia defensywna, jak i ofensywna. Do pierwszej kategorii zalicza się choćby czar, za sprawą którego przed bohaterem tworzy się mentalna tarcza, niezwykle trudna do przebicia. Można tez nauczyć się czaru umożliwiającego widzenie w ciemności, a także umiejętności bojowych, które w trakcie walki pozwolą wykorzystać moc (np. czary spowalniające przeciwnika).

Kolejny świat, tym razem współczesny.

Po zdobyciu danej umiejętności magicznej można w nią nieustannie inwestować i zdobywać kolejne poziomy wtajemniczenia. Upgrade jest tu trzystopniowy, co oznacza np. mniejsze koszty rzucania uroku, większą skuteczność czaru itd.

Cały świat u stóp

To, co widzimy na monitorze, wspiera się na engine'ie rodem z Metropolis. Autorski projekt silnika sprawdza się tutaj dobrze - nie charczy (zbytnio) też na zakrętach. Rozległe przestrzenie, bujna roślinność (np. kiedy bohater przebija się przez zielony las paproci, te ustępują

12/2002

INFO

7

Producent: Metropolis Software **Dystrybutor:** JoWooD
Wymagania: 64 MB RAM, Win 98/2000/XP/ P II 400 MHz
Akcelerator: konieczny **Internet:** www.archangel-online.com

+ ciekawa i dopracowana grafika ciekawe zadania i misje grywalność świetna muzyka ciekawy interfejs

- brak multi niekiedy postrzeleni przeciwnicy nie reagują niemożność niszczenia jakichkolwiek obiektów

Sword of Light
(miecz światła)

Sword of Light ma ponadnaturalne właściwości, dzięki którym jest jedyną bronią skuteczną przeciwko sługom zła, których zwykła stal się nie ima. Jedno uderzenie rozpłata zwyczajnego potwora ale nie demona. Potrzeba przynajmniej kilku ciosów, które kosztują mnóstwo many. Oznacza to konieczność walki w systemie: uderzenie-ucieczka-regeneracja-uderzenie.

Barbarian Axe
(topór barbarzyńcy)

Zaopatrzony w podwójne długie ostrze topór bojowy jest arcydziełem sztuki kowalskiej. Jego wyważone ostrze zostało wykute z najlepszej stali, a drzewce wykonano z twardej i elastycznej zarazem dębiny. Misterne rzeźbienia rękojeści sprawiają, że drzewce te doskonale trzyma się dłoni.

Bow
(łuk)

Pospolity łuk używany przez chłopstwo do polowania. Wykonany jest z nasączonego tłuszczem zwierzęcym drewna, za cięciwę zaś służy ścięgno kozicy. Łuk ma spory zasięg i niezłą siłę obalającą. Znacznie wzrasta ona, jeśli użyje się do niego magicznych strzał (ognistych lub lodowych pocisków).

Crossbow
(kusza)

Bełt jest grubszy i krótszy od strzały z łuku, ma też o wiele większą siłę powalającą. Na krótki dystans jest to broń niezwykle skuteczna i co ważniejsze - cicha. Niestety załadowanie kolejnego pocisku trwa stosunkowo długo. Dobrą wiadomością jest zaś to, że do kuszy można użyć paraliżujących bełtów, które unieruchamiają sługusów sił ciemności. Zastygłego wroga można wówczas szybko i po cichu wyeliminować.

CUW-9 z tłumikiem

Półautomatyczny pistolet CUW-9 ma średni zasięg, ale jest cichy i śmiertelnie groźny w rękach dobrego strzelca. W magazynku CUW-9 znajdują się standardowo 9 mm pociski, które poradzą sobie z większością przeciwników. Broń ta używana jest przez policję i jednostki wojskowe; charakteryzuje się niezawodnością i wytrzymałością. Dostępna również wersja CUW-9 bez tłumika.

Sniper rifle
(karabin snajperski)

Olbrzymi zasięg i duża siła ognia. Prawidłowo użyta powinna natychmiast zlikwidować każdego przeciwnika. 12,7-milimetrowe pociski robią duże, charakterystyczne dziury, które śmiertelnie osłabiają wrogów. Niestety o amunicję do karabinu snajperskiego jest trudno.

przed nim i kołyszą się) przypomniały mi wrażenia odniesione w grze w Dungeon Siege. Obsługa świateł i cieni podkreśla klimat średnich wieków. Kolejno napotykane scenerie, ale też współczesny nam świat również nasycono atmosferą oraz widoczkami, jakie najbliższe są chyba Dark City albo Seven.

Tak jak nie ma róży bez kolców, tak i tu nie ustrzeżono się pewnych niedociągnięć. Lokacje są „surowe" i „groźne", co udało się wykreować dzięki masie odpowiednio zastosowanych elementów, jak np. szubienica z gnijącymi wisielcami, rozpadające się chałupy, oblepiony szarą mgłą i zrujnowany cmentarz. Niestety równoznaczne jest to z częstym podziałem między lokacjami i dogrywaniem etapów. Trwa to długo i do przyjemności nie należy. Zresztą kiedy chwalimy grafikę, nie można też nie zauważyć, że jednak jest ona o 2-3 lata „w plecy" w stosunku do czołówki światowej.

Demon szykuje się do ataku magicznego. To może boleć.

Gdzieniegdzie można znaleźć trochę suszonego mięsa.

Niedociągnięć jest tutaj zresztą więcej. Podczas walki z potworami zawsze możemy je w łatwy sposób wyrolować, o ile w pobliżu są schody - bestie nie potrafią się uporać z kilkoma stopniami, stoją i gapią się bezradnie. W tym czasie zaś bohater oddalony o metr spokojnie regeneruje siły. Inną nieprzyjemną rzeczą jest niedopracowany system odnoszenia ran zadanych przez bełty i strzały. Wielokrotnie zdarzało się, że przeciwnik centralnie dostawał w oko - i nic sobie z tego nie robił. Innym razem nie wystarczało nawet to, że podchodziłem do niego na wyciągnięcie ręki i wbijałem bełt w bebechy. Z kolei wróg z tego samego dystansu bez problemu ranił Michaela. Aha - animacje ruchu głównego bohatera są raczej średnie. Sztywny gość z tego Michasia, co tu dużo kryć.

I jeszcze jeden, i jeszcze raz...

Nie dopracowano tu również systemu zniszczeń. O ile jeszcze rozumiem to, że miecz magiczny nie może przebić drewnianej beczki - bo jest przeznaczony do szlachtowania demonicznego cielska, to zwykłe podwójne toporzysko powinno sobie jednak poradzić z dębowym cebrzykiem. Nic z tego - przedmioty i mieszkańcy są niedotykalni i broń się ich po prostu nie ima.

Ciekawostki

Parę lat temu Metropolis przymierzało się, i to zupełnie serio, do zaadoptowania w grze komputerowej przygód dzielnego wiedźmina Geralta. Mam takie dziwne wrażenie, że w Archangelu autorzy skrzętnie wykorzystali pozostałe z tamtej gry projekty. Druga ciekawostka zapewne mocno zmartwi polskich graczy. Wygląda na to, że Metropolis po odsprzedaniu praw do tej gry JooWoD, jakby zupełnie ją odpuściło. Strona WWW zawiera, delikatnie rzecz ujmując, niewiele informacji na ten temat. Nic też nie wiadomo, by ktoś przymierzał się do wydania Archangela w Polsce i po polsku. Zatem doszło do tego, że „dobre, bo polskie" gry będziemy kupowali za granicą i grali w nie w wersji angielskiej?

Źle się dzieje w państwie duńskim, panowie...

Czy warto?

Mimo potknięć gra wsysa, bo ma to coś, co sprawia, że trudno się od niej oderwać. Na pewno jest w tym zasługa Adama „Scorpika" Skorupy, który stworzył doskonale skomponowany z akcją i podkreślający klimat podkład muzyczny. Podczas przemierzania zaatakowanych przez zło krain niemal czuję się demoniczny oddech na szyi. Donośny ryk, który gdzieś z tyłu dudni echem - przyprawia o dreszcze. W każdej chwili na drogę może spaść grad strzał lub pojawić się potwór z piekła rodem. To jednak nie największe przeszkody, bowiem realizując misję, nigdy nie możemy być pewni, czy sprzymierzeńcy nie są na usługach Pana Ciemności.

Ciemność, strach, obawa czają się na drodze Michaela Travinskiego. Jeśli chcesz poczuć, jak to jest być jedyną iskrą światła w mroku, gra z Metropolis dostarczy ci właściwych wrażeń. Weź też pod uwagę to, że nie walczysz tu za pomocą świętego słowa i kropielnicy, tylko najprawdziwszych mieczy, toporów i bojowej magii. O ile przymkniesz oczy i z premedytacją nie będziesz zauważał pewnych braków Archanioła - dowiesz się, jak to jest znaleźć się w skórze Conana Barbarzyńcy. Świat czeka na bohatera, który wyzwoli go z okowów zła, nie zwlekaj!

GMS-30 machine gun (karabin maszynowy)

Szybkostrzelność i spory zapas amunicji sprawiają, że jest to ulubiona broń gangsterów i jednostek zabezpieczających (włącznie z żołnierzami K.E.O.S.-u). Średni zasięg to jedyna wada tej broni. Pociski 5,56 mm, serwowane z taśmy dziurawią przeciwników jak rzeszoto.

Shotgun (strzelba)

Broń o stosunkowo niewielkim zasięgu, ale dużym rozrzucie, sporej sile ognia i łatwa do przeładowania. Strzelbę ładuje się śrutem. Uderzenie takiej wiązki ołowiu sprawia, że korpus wroga wygląda jak sito.

Liberator rocket launcher (wyrzutnia rakiet Liberator)

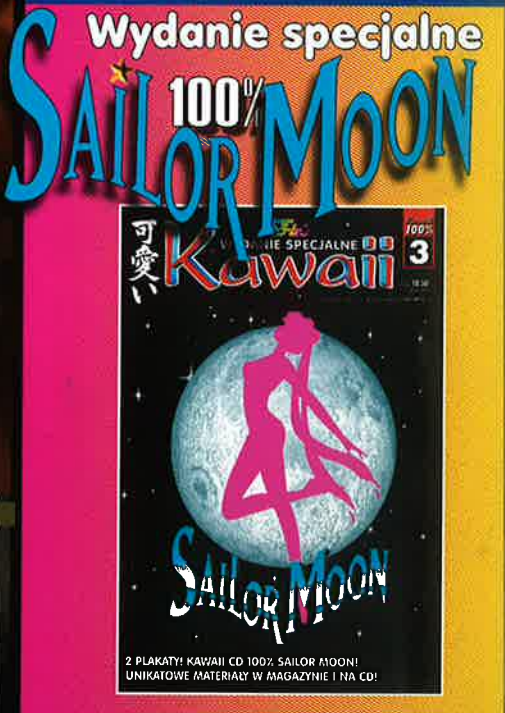
Jest to zintegrowany osobisty system bojowy sterowany przez człowieka. Kiedy miasto ogarnęły zamieszki, jedynie dzięki liberatorom udało się powstrzymać chaos. Jest to broń o olbrzymiej sile rażenia i potężnym efekcie niszczącym. Dzięki sterowaniu komputerowemu, które wspomaga użytkownika, obsługa liberatora jest prosta, a skuteczność tej broni niemal 100%.

Pi-U energy concentrator (koncentrator energii Pi-U)

Jedynie kilku ludzi rozumie działanie tej broni: istnieje wyłącznie prototyp koncentratora. Działanie tej broni opiera się na skomplikowanym mechanizmie, który zasysa z otoczenia energię psi i w drodze procesów biochemicznych zamienia ją na wiązkę przypominającą energetyczną strzałę. Broń ta jest ekstremalnie efektywna (niezależnie od dystansu i rodzaju przeciwnika).

Szukaj w kioskach!!!

Wydanie specjalne



GATUNEK: AKCJA

Czarny Iwan

Kitty Hawk to dziewczyna przypominająca odrobinę Larę Croft. Kitty jest jednak blondynką, co diametralnie zmienia postać rzeczy. :) Poza tym zachowanie wyszkolonej w Navy S.E.A.L.S. Kitty różni się od tego u narwanej pani archeolog. Wydawałoby się, że to Kitty będzie biegać z plującym ogniem uzi w dłoniach i szaleństwem w oczach, a to przecież Lara Croft wali z gnatów we wszystko, co się rusza. Kitty tratuje i rozwala tylko w ostateczności, zazwyczaj woli naśladować Garretha z Thiefa.

K.HAWK

SURVIVAL INSTINCT

Gra zaczyna się w heliktoperze, który Kitty pilotuje (dodajmy - to misja specjalna). W trakcie lotu maszyna zostaje zestrzelona. Śmigłowiec rozbija się gdzieś na niewielkiej wysepce Oceanu Spokojnego. W katastrofie Kitty traci przyjaciela, majora Jeffreysa. Gniew i chęć zemsty pobudzają ją do działania. Dodajmy, że wyspa wcale nie przypomina kurortu - raczej potężną bazę wojskową. Nie bez przyczyny...

Szkolenie podstawowe

Na początku gry koniecznie trzeba się uporać z tutorialem. Bez kilku lekcji bardzo trudno bowiem poradzić sobie, że tak powiem - z obsługą Kitty, a do tego trzeba pojąć pewne niuanse gry, których w pozycjach typu „idź i strzelaj" po prostu nie ma. Pierwsza rzecz to obsługa broni. Tu akurat tradycja góruje nad innowacyjnością i wielkich niespodzianek nie należy się spodziewać. Zadania są punktowane, niezaliczony trening uniemożliwia dalsze szkolenie.

Być jak cień

Jedną z najważniejszych lekcji jest skradanie. Podobnie jak w Thiefie lub Hitmanie, najlepiej ominąć nieprzyjaciela po cichu, bez zbędnego hałasu. Niestety w K-Hawk: Survival Instinct jest to zadanie niezwykle trudne. Każdy przeciwnik widzi określony obszar, co jest zaznaczone na specjalnym radarze (bardzo podobne rozwiązanie zastosowano m.in. w Chicken Run). Wróg ma też wyczulony słuch, co dodatkowo utrudnia misję. I tu pojawiają się problemy. Po pierwsze, radar nie może zostać uaktywniony, gdy Kitty ma w dłoni broń. Oznacza to, że nie można sprawdzić, gdzie w danej chwili patrzy wróg. Kitty skrada się za przeciwnikiem, ale broń musi być bezpiecznie zapięta w kaburze, to przecież oczywiste. Każdy profesjonalista tak robi, aby udowodnić swoją wyższość. Jeżeli Kitty wybierze wariant bez radaru, właściwie jest skazana na porażkę, bowiem nie będzie mogła śledzić wroga, nie wiedząc, gdzie ten akurat patrzy.

Zdemaskowana i złapana

System ten kuleje i niedomaga, ale to i tak świetnie zrealizowany pomysł, jeśli porówna się go do kolejnej niedogodności, tzn. niezwykle wyostrzonego słuchu przeciwników. Goście słyszą lepiej niż nietoperze. Kitty skrada się przykucnięta - cicho jak duch, ale przeciwnik i tak wie, że ona tam jest. Odwraca się nagle, i już po zawodach. Co ciekawe, o wiele łatwiej uniknąć zdemaskowania, jeśli Kitty porusza się tuż przy ścianie. Nieważne, że wówczas teoretycznie jest lepiej widoczna (przeciwnik może dostrzec ruch kątem oka). Zachowanie, reakcja przeciwników to ruletka - jedyny naprawdę skuteczny sposób to trzymać się daleko za wrogiem, a to z kolei ryzyko zdemaskowania przez innego strażnika.

Wyspa Colonela

Wyspa tylko z okna helikoptera wygląda na małą. W rzeczywistości baza pułkownika Colonela (hm...), psychopatycznego wizjonera, jest olbrzymia i wgryzła się w ziemię na wiele kondygnacji. Kitty musi przez nie przebrnąć, unikając strażników i sabotując działanie bazy. Po drodze prze-

Seksapil to nasza broń kobieca!

mierzy laboratoria, magazyny, bloki mieszkalne. Wyglądają one zdecydowanie lepiej od dżungli, gdzie kwadratowe liście i sześciokątne pnie drzew sprawiają wrażenie konstrukcji z klocków lego. W budynkach bazy jest nieco lepiej, chociaż nie ma co liczyć na dopracowanie szczegółów i finezję, jaką widzieliśmy choćby w Hitman 2. I owszem, w laboratorium umieszczono kilka stołów z butelkami i probówkami, ale widoczki sugerują raczej, że to pijacka melina, w której właśnie zakończyła się libacja. Każdy, kto widział laboratoria np. w Thing, gdzie bohater przemykał pomiędzy pracującymi automatami, a na stole mógł obejrzeć zakrwawione narzędzia chirurgiczne, poczuje z całą mocą biedę i miałkość scenografii K-Hawka.

Misja niemożliwa

Gierkę ratują nieco misje i zadania, z którymi trzeba się uporać. Nie są może szczególnie wyrafinowane, ale dość ciekawe. Zazwyczaj Kitty musi dostać się w określone miejsce, gdzie znajdzie urządzenia, które powinna unieszkodliwić. Niekiedy zadania są innej natury. Trzeba np. odnaleźć naukowca, który ma cenne informacje, lub też dostać się do szczególnie pilnie strzeżonego laboratorium. W kilku przełomowych momentach gry przyjdzie się Kitty zmierzyć z wyjątkowo groźnymi przeciwnikami, dysponującymi wyjątkową bronią lub innymi fantastycznymi możliwościami. Takim wyzwaniem jest choćby pojedynek z... majorem Jeffreysem, który po kuracji genetycznej zmienił się nie do poznania i może np. generować śmiertelnie groźne kule ognia. W grze są też misje, gdzie trzeba liczyć na własną spostrzegawczość. W jednym z etapów w tle, widać pracujący dźwig. Później okazuje się, że jedynie za pomocą tego urządzenia można się dostać na kolejny, wyższy poziom bazy.

Kto jest kto

Zarówno wykonanie gry, stopień komplikacji zadań, jak i paleta przeciwników przypominały trochę grę From Dusk Till Dawn. W ostatnim Etapie K-Hawk: Survival Instinct natkniemy się zresztą na podobne do wampirów stwory, to jest niedokończonych superżołnierzy. Przeciwników jest znacznie więcej. Przede wszystkim masa strażników. Spotkać można ich wszędzie - są bardzo wyczuleni na wszelki ruch i hałas. Poza tym Kitty zmierzy się z oddziałem specjalnym (jeszcze w dżungli), jest nawet misja, gdzie będzie się pojedynkować jeden na jednego ze snajperem. Spotka też cywilną obsługę bazy: naukowców, techników - którzy nie stanowią bezpośredniego zagrożenia (ale mogą aktywować system alarmowy, co przyciągnie uzbrojonych strażników).

Naga broń

Broń, którą znajduje i posługuje się Kitty, to - jak już pisałem - klasyczne konstrukcje. Kilka typów pistoletów, karabiny, broń snajperska, granatnik, granaty ręczne. W trybie celowania Kitty przykłada broń do ramienia, a kamera zniża się tak bardzo, że właściwie spoglądamy jej przez ramię. To rozwiązanie ma dobre i złe strony. Wrażenie realności jest pełniejsze, ale kąt widzenia mniejszy. Niestety jedynie przeciwnicy podatni są na kule z broni palnej. Szyby, probówki w laboratoriach, butelki i pozostałe wyposażenie nie da się rozwalić nawet z granatnika. Widać, kuloodporne. Różnego rodzaju błędów i niedociągnięć jest zresztą masa. Choćby tryb snajperski. Widok przez lunetę - standard, ale niestandardowe jest działanie broni. Okazuje się, że jest jednak jakieś ograniczenie co do odległości Kitty od przeciwnika, którego ta chce wyeliminować. Mimo że w lunecie widać przeciwnika doskonale, gość nie reaguje na kolejny pocisk, który właśnie utknął w jego czole. Podobnie jest z head-shotami. Raz kolesie padają, innym razem nie - rosyjska ruletka.

Kitty Hawk

W Navy S.E.A.L. Kitty została wyszkolona na pilota śmigłowca, jednak gdy zdano sobie sprawę z jej predyspozycji, została również wszechstronnie przeszkolona w walce wręcz, taktyce oraz obsłudze wszelakich typów broni. Aż do teraz Kitty nigdy nie musiała korzystać z wiedzy zdobytej na szkoleniu specjalnym.

Major Jeffreys

Major Jeffreys to profesjonalista, który może poszczycić się wieloma misjami i niebezpiecznymi akcjami uwieńczonymi pełnym sukcesem. Został wybrany jako specjalista, któremu powierzono szkolenie Kitty. Wielki znawca broni, doskonały taktyk i strateg jest również niezwykle wymagający. Kitty musi przebrnąć przez cały tor przeszkód opracowany przez majora.

Pułkownik Colonel

Pułkownik zaczynał karierę w elitarnych formacjach US Marines. Po wielu latach ofiarnej służby i mozolnego wspinania się po stopniach wojskowej kariery zawładnęła nim pewna myśl, idea żołnierza idealnego, którego ma zamiar skonstruować w laboratorium genetycznym. Postanowił osiągnąć ów cel, bez względu na koszty i przeszkody. Realizacja tego pomysłu wymaga wielu ofiar. Pułkownik jest gotów je ponieść, dla dobra ojczyzny.

Błędów czar

Kolejny babol. Przy bramie stoi dwóch strażników (w odległości od siebie ok. 3 m). Po zabiciu ze snajperki jednego, drugi zupełnie na to nie reaguje. Widać, nie przeszkadza mu, że towarzysz właśnie zalał się krwią i skonał niemal u jego stóp. (Może go nie lubił?) Jeszcze inny błąd w grze – ten nawet mnie rozśmieszył. Wróg ścigał Kitty, która otworzyła i zamknęła kolejne drzwi. Przeciwnik zaś podbiegł do drzwi i przebiegł przez nie, mimo że były zamknięte...

Zupełnie osobną sprawą pozostaje fizyka postaci. Kitty nie może podskakiwać i czołgać się. Może tylko przykucnąć, a i to ledwo, ledwo. Może to wiek? Kiedy biegnie, wygląda bardzo zabawnie. Wyobrażacie sobie kolesia, któremu kazano biec z 15 cegłami w rękach? Kitty tak właśnie się prezentuje. Kręgosłup sztywny jak kij, sylwetka pochylona do przodu tak, jakby chciała wypatrzyć monetę 1-groszową na ziemi, a nogami drobi kroczki jak kaczka dziwaczka. Śmiechu warte.

No i dobrze

Trybu multi w grze nie ma, może to i dobrze. Tło dźwiękowe i muzyczne jest, więcej o nim powiedzieć się nie da. Generalnie widać wyraźnie, że chłopaki z Similis chcieli nas naprawdę zadziwić. K-Kawk: Survival Instinct miał się zbliżyć do klasy Soldier of Fortune czy Project I.G.I. To jednak zdecydowanie nie ten poziom. Przeciętna grywalność, dużo podstawowych błędów, taka sobie realizacja. Kitty Hawk jeszcze wiele musi się nauczyć, by stać się tak dobra jak Garreth. Być może nigdy jej się to nie uda...

K-Hawk: Survival Instinct miało się zbliżyć do klasy Soldier of Fortune czy Project I.G.I. To jednak zdecydowanie nie ten poziom.

5

INFO

Producent: Similis ■ Dystrybutor: JoWooD ■ Wymagania: P II 500 MHz, 64 MB RAM, Win 98/2000/XP ■ Akcelerator: konieczny ■ Internet: http://www.k-hawk.com

- kolejna superbohaterka
- ciekawy pojedynek ze snajperem
- duo broni
- niewygodne sterowanie
- sztywny bohater
- masa drobnych błędów
- gra jest krótka, wystarczą 1-2 dni
- taka sobie grafika

NEW WORLD ORDER

GATUNEK: FPS

CormaC

Już dawno żadna gra nie zdenerwowała mnie tak jak New World Order. Jestem człowiekiem pogodnym, życzliwym, spokojnym i opanowanym, nie unoszę się gniewem i byle co nie wyprowadza mnie z równowagi (hi, Eld). Jeśli więc zaczynam walić łapą w klawiaturę, wydając przy tym charkoczące odgłosy, znaczy to, że gra nie na żarty mnie wkurzyła.

Podczas gry w New World Order aż nadto często tłukłem klawiaturę. A jeśli na moment rezygnowałem z gestów przemocy, śmiałem się. Niekiedy był to śmiech aż za bardzo histeryczny - gdyż jakoś trzeba było wyładować tłamszoną wściekłość i poczucie bezsilności. Niekiedy natomiast wydobywał się z moich trzewi śmiech całkiem szczery - na widok tego, co programiści spłodzili. Jak się zapewne domyślacie, będę miał co opowiadać i nie będę się silił na tamowanie potoków jadu.

I jeszcze jeden, i jeszcze raz

Zanim jednak przejdę do gryzienia w tyłek, rzucę kilka standardowych słów, byście wiedzieli, czym New World Order w ogóle jest. A jest to realistyczna (w zamierzeniu) strzelawka FPP, po raz kolejny rzuca się gracza w sam środek bitwy oddziałów antyterrorystycznych z wrogami ładu i porządku. Gracz oczywiście wciela się w rekruta, który bronić ma społeczeństwa i honoru jednostki GAT (Global Assault Team). Takie tam... pewnie twórcy mieli ambicję nawiązania tematem rozgrywki do Counter Strike'a albo Soldier of Fortune. Cóż, jeśli spadać z konia, to przynajmniej z wysokiego, by potem nie było, że się człowiek o krawężnik potknął. Tyle, że jak się spadnie z wysokiego konia, to bardzo po tym boli tyłek i okolice, czego teraz zapewne empirycznie doświadczają twórcy tej gry.

Przed zagraniem - załataj

Po pierwszym odpaleniu gry z przykrością doszedłem do wniosku, że nie da się w nią grać. Z pewnością nie na komputerze z 256 MB RAM-u, na którym program bez chwili wytchnienia doczytywał coś, uniemożliwiając np. celowanie. Co ja mówię - celowanie... wleźć po drabinie było niekiedy trudno. To wcale nie jest przesada – naprawdę nie dało się grać. Zresztą wystarczy przeczytać listę poprawek w patchu v1.3, by dojść do wniosku, że wydanie wersji 1.0 w ogóle było szaleństwem. Sami powiedzcie – jeśli patch ten zmniejsza o 40% zapotrzebowanie na pamięć (kompresja tekstur – jak twierdzą autorzy, da się teraz upchnąć w 256 megabajtach pamięci) i zwiększa o 50-60% liczbę wyświetlanych klatek, to chyba ktoś mocno się pospieszył z wydaniem tytułu. To zresztą tylko dwa z długiej listy usprawnień. Po zaaplikowaniu patcha (i wymianie karty graficznej na Radeon 8500LE) w końcu dało się w grę pograć.

Niestety na tym przykrości i wstręty czynione przez New World Order się nie kończą. One się dopiero zaczynają, proszę szanownego państwa. Bo to - bynajmniej - nie przez niedopracowany engine tak ucierpiała moja biedna klawiatura.

Babol na babolu i babolem pogania...

Bang! You're dead!

Winni podwyższenia mojego ciśnienia byli przeciwnicy. Bo strzelali. Celnie strzelali. Też mi powód, pomyślicie, w każdym FPP strzelają, bezczelniki jedne. Zgodzę się – że w każdym. Tyle, że w New World Order to nie zwykli terroryści, to piep... o, przepraszam, znów mnie poniosło na samą myśl (ponoć nemo sapiens nisi patiens, ale tu się nie da być patiens). To są cholerne cyborgi. Terminator nie miał takiego cela jak oni. Za AI przeciwników autorzy gry powinni zarobić tęgiego kopa w rzyć, co by się w krzaki poturlali z krzykiem i stękiem. Uprościli sobie mocno sprawę i zamiast popracować nad ogólnym zachowaniem terrorystów, po prostu obdarowali ich stalową ręką i sokolim okiem oraz gepardzim refleksem. Efekt jest taki, że utrzymanie się przy życiu do końca misji graniczy z cudem. Zależy to niemal tylko od farta.

Przyjąwszy założenie, że w otwartym starciu terrorysta zawsze trafi gracza, zanim on skona (chyba że podejdzie się go od tyłu i niezbyt rycersko poczęstuje ołowiem w tył głowy, co nie zawsze jest możliwe), pozostaje modlitwa, by jednak nie trafił w łeb i nie ze strzelby (przeciwnicy mają losowo przydzielana broń). Można się wściekać, pieklić, a i tak oczami bohatera będziemy oglądać, i to w trybie błyskawicznym, sufit i buciory oddalającego się bandziora. I nie ma, że boli. Gra jest tak nieziemsko trudna, że jeśli gracza nie zniechęcą niedoróbki i pluskwy, którymi gęsto upstrzony jest kod, zastraszający poziom trudności (nieregulowalny na dokładkę) z pewnością zrobi to bez pardonu.

Gra jest tak nieziemsko trudna, że jeśli gracza nie zniechęcą niedoróbki i pluskwy, którymi gęsto upstrzony jest kod, zastraszający poziom trudności (nieregulowalny, żeby za dobrze nie było) z pewnością zrobi to bez pardonu.

Gdzie to „I" po „A"?

Wróćmy na moment do AI przeciwników. Gdyby nie te ich zadziwiające zdolności w pakowaniu graczowi kulki prosto w czoło i w pełnym biegu (nawet jeśli jeszcze sekundę wcześniej delikwent stał tyłem i nawet nie widział postaci), strzelałoby się do nich jak do kaczek. Generalnie są niezbyt inteligentni - mają, dla przykładu, ciągoty do bezcelowego biegania wtę i wewtę albo utykania za przeszkodami. Ale nawet wtedy strach do nich podchodzić. Poza tym by było śmieszniej przeciwników da się robić w bambuko, chowając się za rogiem i wabiąc ich strzałem. Można w ten sposób oczyścić sąsiednie pomieszczenie z kilku bandytów, czekając aż wybiegną i strzelając prosto w... Tak samo „inteligentni inaczej" zamiast iść za graczem, łażą gdzieś, utykają pod drabinkami czy za beczką. Czasem aż się chce drania poczęstować ołowiem i upozorować samobójstwo, aby się przynajmniej jednego kłopotu i czynnika stresogennego pozbyć...

Buraczane pole

Nie jest to koniec listy niedoróbek. Kilka znajdzie się też w oprawie graficznej. O ile całościowo grafika uszłaby w tłoku, może nawet ze stosunkowo wysoką notą, to jednak kłują w oczy buraki, które wystawienie takiej noty uniemożliwiają, na przykład „pływanie" tekstur. Patch trochę ten efekt zmniejszył, ale mimo to jest on nadal zauważalny (w wersji 1.0 nie tylko był „zauważalny", on wywoływał koszmary nocne – nie raz budziłem się z krzykiem, mając przed oczami te przelewające się i skaczące tekstury ścian. Normalnie schizo!).

Problemy z wykrywaniem kolizji to niestety standard w NWO. Przy odrobinie szczęścia konający przeciwnik do połowy wpadnie w ścianę, czasem zostawiając broń w powietrzu. A propos konania – o ile przeciwnicy padają dość efektownie, to już ich trupy na ziemi nie prezentują się zbyt poważnie (głupio się śmiać z faceta z kulką w czole, ale co ja poradzę?). Niektórzy terroryści leżą jak szmaciane lalki i wyglądają nie jak ofiary postrzału, a nieszczęśnicy niezwykle dokładnie połamani kołem, a następnie pieczołowicie powykręcani w przeróżne strony. Supełków tylko brakuje.

Inni prezentują zgoła odmienną tendencję przepotężnego stężenia pośmiertnego i np. wystają od pasa w górę zza krawędzi, jakby podwieszeni na niewidzialnych linkach (tu, pstryknąłem dokumentującą ten fenomen fotkę). Jak widać, buraków i anomalii nie brakuje – jeśli ktoś lubi patologię, będzie zachwycony. Szkoda, bo jak już wspomniałem, ogólnie gra prezentuje się nieźle, zwłaszcza szczegółowe otoczenie. Engine odpowiedzialny za świat gry ewidentnie został zmarnowany...

Arsenał

Jeśli chodzi o dostępne uzbrojenie, jest ono typowe – glock, UZI, AK-47, ingram MAC10, strzelba benelli i sporo innych. Generalnie sprzęt dostępny na początku każdej misji podzielony jest na kilka kategorii – pistolety, pistolety maszynowe, karabiny maszynowe, strzelby, granaty (tylko dwa typy!) oraz amunicja. Zachowanie broni i różnice pomiędzy różnymi jej typami wyglądają na realistyczne. Trudno jest mi to ocenić bardziej wiarygodnie, bo rzadko mniewam okazję trzymać w rękach UZI, ingram czy kałasz. ;) Aha - zauważyliście brak kamizelek kuloodpornych? Jak się gra, to trudno nie zauważyć...

Widziałem zalet cień...

Co by nie było, gra jest kompletnie beznadziejna, odtwórcza, nudna etc., mimo to wspomnę o innowacyjnej ciekawostce, której w żadnej grze tego typu jeszcze nie widziałem. Mowa o satelitarnym systemie namierzania przeciwników. Po włączeniu ustrojstwa (dostępnego tylko w niektórych misjach) otrzymujemy satelitarny obraz pola walki, ewentualnie wraz ze zbliżeniami, na których możemy przypatrzeć się pozycjom terrorystów oraz ich trasom „patrolowania" – trudno tego nie docenić. Na plus można też zaliczyć miejsca wykonywania misji. Scenerie są ciekawe (tunel podziemny, metro, biurowiec), może nie jest to coś, czego nie dane nam było już zobaczyć, jednak dbałość o szczegóły robi pozytywne wrażenie, podobnie jak zróżnicowanie misji. Gdyby nie te wszystkie wpadki i buraki, mielibyśmy grę co najmniej przyzwoitą.

PS Właśnie ukazał się kolejny patch – v.1.34, który m.in. (ponownie) zwiększa wydajność engine'u, udostępnia kilka opcji graficznych (np. bump mapping) oraz wprowadza kod uniemożliwiający blokowanie się postaci między przeszkodami. Skoro jest, to dobrze, ale ja już i tak wysiadłem. A wam radzę poczekać na patch 2.0 - jest szansa, że wówczas da się pograć bez wygłaszania plugawych komentarzy pod adresem twórców.

4

Producent: Termite Games ■ **Dystrybutor:** Termite Games ■ **Wymagania:** PIII 600 MHz, 256 MB RAM, Win98/ME/2000/XP ■ **Akcelerator:** i owszem, 32 MB ■ **Internet:** www.termite-games.com/new_world_order

- ■ satelitarny system informowania o miejscu akcji ■ przebłyski pracy engine'u ■ dbałość o szczegóły w otoczeniu ■ wyraźnie skuteczne patche
- ■ koszmarna wydajność engine'u i pamięcio erność wersji 1.0 ■ rzucające się w oczy babole w grafice ■ słabiutkie AI ■ przera ający poziom trudności ■ ogólna „niechlujność" i niedoróbki

INFO

Dzika przyjemność

DAJ SIĘ ROZERWAĆ! WSKOCZ DO FANTASTYCZNEGO ŚWIATA **GIER ELEKTRONICZNYCH** I **ANIME**.

HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE MINIMAX.

JUŻ W MARCU NOWE, DŁUGO OCZEKIWANE ODCINKI KULTOWEGO SERIALU „GUNDAM WING".

HYPER@CPLUS.COM.PL

„GUNDAM WING"

HYPER

PROGRAM **HYPER** DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE CYFRA+ ORAZ W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH

GRATHIUS WANTS YOU

POLECAJĄ:

CD-ACTION

wp.pl Wirtualna Polska

gry.wp.pl

HYPER

Przyłącz się do Ruchu Oporu, przeciwko tyranii Korporacji Grathius

Niezwykle bogaty arsenał 30 broni, wspomoże Cię w walce z siłami Korporacji

Oszałamiające scenerie post-apokaliptycznych miast

KWIECIEŃ 2003

WERSJA POLSKA PL

DEVASTATION™

OPÓR RODZI REWOLUCJĘ

www.devastation.pl

hd interactive

arush

groove

digitalo

LEM www.lem.com.pl

© 2002 ARUSH Entertainment, a część World Entertainment Broadcasting Corporation i Groove Media Inc. Stworzone przez Digitalo Studios, Inc. z zastosowaniem źródła Unreal™. Współwydawcy ARUSH Entertainment i Groove Media. Źródło Unreal™ © 2002 Epic Games, Inc. MathEngine Karma™ © 2002 MathEngine PLC.
Wszystkie prawa Hip Interactive Corp. Devastation jest znakiem handlowym WorldEntertainment Broadcasting i Groove Media Inc. ARUSH, ARUSH Entertainment, logo ARUSH Entertainment, Pay Outside the Box i z znakiem handlowym Hip Interactive Corp. Devastation jest znakiem handlowym WorldEntertainment Broadcasting Corporation.

GATUNEK: AKCJA

Dragon's Lair 3D
Return to the Lair

Czarny Iwan

Dirk Śmiały przypomina trochę Don Kichota, jednak nie walczy z wiatrakami, a złem konkretnie uosobionym przez smoka Singe i czarownika Mordrocka. Bój toczy nielichy – cena to życie i cześć wybranki jego serca, pięknej księżniczki Daphne, która może nie jest tak nadobna jak Dulcynea z Toboso, ale dla Dirka Śmiałego warta wszystkich cudów świata.

Przygoda zaczyna się pewnego pochmurnego dnia, gdy Dirk Śmiały właśnie się przedzierał przez gęste i mroczne bory na wiernym wierzchowcu. Jak zwykle palnął czerepem w nisko wiszącą gałąź, ale inaczej niż zazwyczaj nie zobaczył gwiazd, lecz usłyszał jeno wołanie o pomoc. Czym prędzej wdrapał się na szkapę i co koń wyskoczy pogalopował, by ratować (jak mu się zdawało) piękną białogłowę.

Piękna i bestia

Gdy się przebił przez ostatnie chaszcze, oczom jego ukazał się widok straszliwy. Wielkie, brzuchate smoczysko ściskało w łapie białolicą anielicę. Tego jawnego gwałtu rycerz znieść nie mógł i runął na potwora... a właściwie mozolnie wspiął się na niego, bowiem bestia była olbrzymia jak góra. Pewnie Dirk Śmiały powaliłby smoka, gdyby nie to, że miecz mu się zaplątał w kaftan, a od straszliwego smrodu oczy łzawić poczęły. Widział zatem niewiele czy też zgoła nic. Potknął się, zakołysał i spadł jak głaz rzucony w przepaść z pokrytej stalowoczerwonymi łuskami łapy bestii. Tym razem już zobaczył żółte gwiazdki. Potem już tylko ciemność.

Zamierzchłe początki

Tak zaczyna się tytuł - następca wielkiej serii, której początki sięgają roku 1983. Wtedy to właśnie pojawiła się gra Dragon's Lair, która błyskawicznie zawładnęła sercami oraz umysłami graczy. Pomysł był nietypowy i oryginalny, co w tamtych czasach nie było jeszcze takie trudne do osiągnięcia. Dragon's Lair wyglądało jak film animowany, zadanie gracza zaś ograniczało się do wyboru odpowiedniej drogi, wskazania kierunku, w którym miał podążać bohater. Czasu na zastanowienie pozostawiono niewiele, a błędna decyzja gracza dla rycerza kończyła się tragicznie.

Dragon's Lair 3D: Return to the Lair to dobra gra, która młodszym fanom akcji na pewno się spodoba. Dla starszych graczy Dragon's Lair 3D może okazać się zbyt cukierkowy i przesłodzony.

Po sukcesie Dragon's Lair wydano jeszcze sequel tej gry, a niewiele później trzecią odsłonę przygód Dirka Śmiałego. Jak policzono, z Dragon`s Lair zetknęło się ponad 320 mln osób na całym świecie. W Polsce Dirk Śmiały pojawił się w 1985 roku i błyskawicznie zajął słuszną pozycję na nielicznych jeszcze wówczas automatach w salonach gier. Niewiele czasu upłynęło, gdy z salonów przeniósł się pod strzechy - Amiga rulez! - i tu zadomowił się na stałe.

20 lat minęło

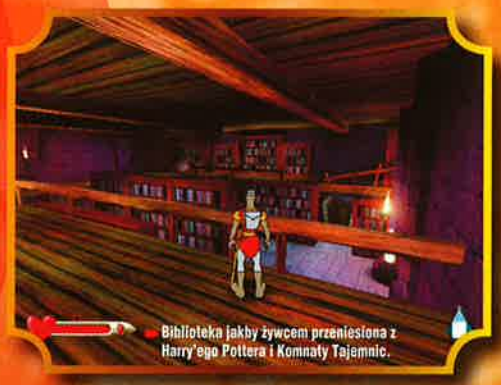
Czas robi swoje i to, co było dobre 15 czy 10 lat temu, teraz już nie przyciągnie wysmakowanego, rozkapryszonego gracza. Nowe Dragon's Lair 3D: Return to the Lair skierowane jest właśnie do młodego pokolenia maniaków komputerowych, którzy o Dragon's Lair słyszeli co najwyżej z opowieści ojców. Odbiorcą Dragon's Lair 3D: Return to

the Lair mają być gracze maks. 12-letni, a to oznacza również spore zmiany w charakterze przygód Dirka Śmiałego. Zupełnie zrezygnowano z zabijania zwierząt i ludzi - nie ma krwi, a śmiesznych potworków, które chlasta Dirk, nie pociachamy już "na plasterki". Nabici na ostrze przeciwnicy zmieniają się w czerwono-różową mgłę - i znikają. Produkt jest zatem „ekologiczny", pozbawiony drastycznych elementów i pod tym względem gładki jak pupa niemowlaka, co jest dobre dla młodszej młodzieży, a nieco mniej ciekawe dla starszych graczy.

Cóż, dla mnie krwistość gierki to najlepszy lep, który mnie do niej przyciąga. Brak tego składnika sprawia, że gierka robi się słodka jak wata cukrowa - a każdy wie, że takiej waty wiele zjeść się nie da, bo kończy się to równie słodkim pawiem. Rozumiem jednak obawy rodziców przed zbyt drastycznymi i przeładowanymi przemocą obrazami w grze. Nowe Dragon's Lair miało być po prostu wesołą, przyjazną gierką, z którą da się spędzić kilka miłych wieczorów. Cel ten panowie z Dragonstone Software osiągnęli.

Kolorowo i wesoło

Pierwsze, co zwraca uwagę w Dragon's Lair 3D, to bardzo ładna, dopracowana szata graficzna. Mimo że Dirk Śmiały musi penetrować podziemne lochy i katakumby zamku złego Smoka, nie ma tu mroku, zimna i trwogi. Sprawia to przede wszystkim kolorystyka. Kamienne, martwe ściany nie wyglądają już tak przygnębiająco, gdy maźnie się je fioletową farbą. Również bohater, który dzięki specjalnym systemom cieniowania wygląda, jakby go wzięto prosto z komiksu (kolejną grą, w której zastosowano ten efekt, będzie XIII z Ubi Soft), wnosi do gry humor i radość. Sposób jego poruszania się, gdy człapie w za dużych kierpcach, kojarzy się bardziej z przygodami Kajka i Kokosza lub Obelixa i Asterixa, a niewiele z rycerskim etosem. Nawet gdy „ginie", zasmucić się nie sposób. Gracz obejrzy tylko animkę, w której bohater zamienia się w wyszczerzonego kościotrupa, który za moment ponownie wstaje do walki - z obowiązkowym uśmiechem.


Biblioteka jakby żywcem przeniesiona z Harry'ego Pottera i Komnaty Tajemnic.

Takie zabiegi sprawiają, że Dragon's Lair 3D bliskie jest charakterem grom w rodzaju Pandemonium i wesołym platformerom dla dzieci, a nie ma nic z ciężkich klimatycznie gier w rodzaju Die by the Sword.

Warto nadmienić, że za oprawę wizualną odpowiedzialny jest Don Bluth, który pracował nad filmami, takimi jak „An American Tail", „Titan A.E.", „The Land Before Time". Engine graficzny 3D wykorzystuje wszystkie możliwości współczesnych akceleratorów. Generuje wysokiej jakości grafikę, rozdzielczość do 1600 x 1200 w 32-bitowej palecie kolorów i 32-bitowym Z-buforem. Korzysta z technologii visibility portal calculations, BSP-tree sorting i dynamic Level-Of-Detail (LOD), co pozwala na optymalizację jakości grafiki na słabszych maszynach. Zastosowano także specjalny, wykorzystujący logikę rozmytą, system sztucznej inteligencji (AI) przeciwników. Nie zapomniano także o obsłudze systemów dźwięku przestrzennego.

Dirk Śmiały musi zmierzyć się z masą sługusów smoka Singe.

250 lokacji

Na drodze Dirka Śmiałego czai się wiele niespodzianek i niebezpieczeństw. Jest tego niemało, bo gra to aż osiemnaście poziomów, a w tym 40 różnych środowisk, ponad 250 pomieszczeń i pokojów. W niektórych salach czułem się tak, jakbym grał w Harry'ego Pottera i Komnatę Tajemnic, gdzie indziej gra ociera się o przygody Croca lub Gexa. Wszędzie jednak, gdzie zajdzie Dirk w poszukiwaniu ukochanej, czekają na niego zagadki i łamigłówki. Zaprojektowano je tak, aby nawet młodsi mogli sobie z nimi poradzić. Zadań i misji są dziesiątki, a ponieważ są różnorodne, nikomu na pewno nie grozi nuda. Jedyny problem stanowią zadania, które są... za trudne. Zdarzało mi się kilkakrotnie, że stałem w miejscu kilkadziesiąt minut, do znudzenia powtarzając dany etap. Na szczęście w Dragon's Lair 3D można zapisać stan gry niemal w każdym miejscu, a dodatkowo w trybie easy Dirk Śmiały ma nieskończoną ilość życia.

Bardzo ładne lokacje, specyficzna kolorystyka.

Wróg u bram

Oprócz pułapek, przeszkód i urządzeń mechanicznych, Dirk Śmiały natrafi na żywych przeciwników, sługusów smoka Singe i złego Mordrocka (ponad 40 charakterów). Na początku są to niemal niegroźne książki w bibliotece, które ożywione czarem Mordocka próbują ukąsić Dirka. Im dalej i głębiej bohater wdziera się w smocze lochy, tym trudniej pokonać żołnierzy Singe. Fioletowe potworki, które wyglądają jak skrzyżowanie mrówkojada ze słoniem, próbują pacnąć Dirka trąbką. Sporo zamieszania robi też stwór, składający się z wielu ramion, na których osadzone są... oczy! Kunszt szermierczy Dirk Śmiały może sprawdzić na chodzących zbrojach, które atakują bohatera wielkimi mieczami. Jeszcze bliżej smoczego siedliska pojawiają się czarodzieje, którzy mogą razić bohatera na dystans. Na szczęście Dirk szybko uczy się magicznego rzemiosła i może odpłacić bolącym za bolesne. Jak na wykonywany fach i wiek jest też bardzo zręczny. Może skakać, biegać, robić przewroty, wspinać się, skradać, czołgać, huśtać na linie, dźwigać ciężary (niektóre misje polegają na przeniesieniu gdzieś czarodziejskich artefaktów). Sterowanie postacią jest tu łatwe.

Jaka to melodia

Muzyka i dźwięki w grze są bardzo dobre. Kiedy pojawia się niebezpieczeństwo, zmienia się również motyw muzyczny. W Dragon's Lair 3D nie ma opcji multiplayer. Podobno dlatego, że twórcy nie chcieli, by dzieci łączyły się po sieci i czytały niecenzuralne komentarze starszych graczy. Hm... może i tak, szkoda jednak, bo kryje się tu sporo możliwości (np. turniej rycerski), których nie wykorzystano.

Lepiej niż dobrze

Dragon's Lair 3D: Return to the Lair to dobra gra, która młodszym fanom akcji na pewno się spodoba. Dla starszych graczy Dragon's Lair 3D może się okazać zbyt cukierkowe i przesłodzone. Chociaż jako gra typowo rozrywkowa doskonale spełnia swoją rolę. Przygody Dirka Śmiałego bowiem pozwalają na wiele godzin zanurzyć się w grze, która jest prawdziwą przyjemnością. I o to przecież chodzi.

8

Producent: Dragonstone Software ■ **Dystrybutor:** Ubi Soft
■ **Wymagania:** P II 400 MHz, 64 MB RAM, Win 98/2000/XP
■ **Akcelerator:** tak ■ **Internet:** http://www.dragonslair3d.com

■ świetna, nietypowa grafika ■ pułapki i interesujące zadania ■ sporo grywalność ■ save w dowolnym momencie

■ niektóre zadania odrobinę za trudne ■ raczej dla młodszych graczy ■ brak jakiegokolwiek rozwiązania multi

INFO

GATUNEK: PRZYGODOWA

El General Magnifico

Tak się jakoś porobiło, że niektóre firmy produkują gry jak firmy drobiarskie jajka – szybko, dużo i wszystkie do siebie podobne. Podobno od przybytku głowa nie boli, ale co za dużo, to niezdrowo, jak wyjmując brzytwę powiedział pewien pan, któremu żona po raz piąty powiła czworaczki (czy może po raz czwarty pięcioraczki).

The Mystery of the Mummy
Sherlock Holmes

Jeszcze nie ochłonąłem z emocji po penetracji egipskich wykopalisk w charakterze szkockiego wszędobylskiego (Cameron Files: Curse Of the Mummy), kiedy przyszło mi znów zajmować się starożytnymi artefaktami, tym razem animując Sherlocka Holmesa. Ponieważ jest to nie byle jaka postać literacka, postaram się oszołomić czytelników rozległością własnej wiedzy.

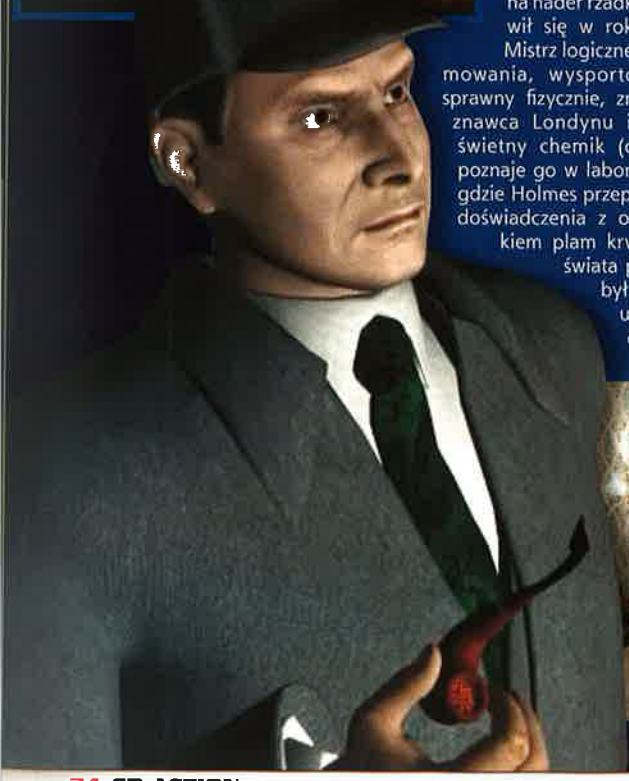
Nazywam się Holmes, Sherlock Holmes

Stworzony przez sir Arthura Conan Doyle'a dżentelmen detektyw, bohater cyklu opowiadań i trzech powieści („Studium w Szkarłacie", „Znak Czterech" i „Pies Baskervill'e'ów"), pierwszy na świecie detektyw żyjący z rozwiązywania zagadek kryminalnych (choć o pieniądzach wspomina nader rzadko), pojawił się w roku 1887. Mistrz logicznego rozumowania, wysportowany i sprawny fizycznie, znakomity znawca Londynu i okolic, świetny chemik (czytelnik poznaje go w laboratorium, gdzie Holmes przeprowadza doświadczenia z odczynnikiem plam krwi) i znawca londyńskiego świata przestępczego; na co dzień był kapryśnym towarzyszem - używającym kokainy, grającym na skrzypcach biegle, ale dziwacznie i mającym dość osobliwe przyzwyczajenia (znudzony monotonią codzienności strzelał w okap nad kominkiem i patriotycznie wybijał kulami inicjały królowej Wiktorii - V.R.); lokatorem dwuosobowego mieszkania na Baker Street. (Mieszkanie to było zresztą przyczyną, dla której opisujący wszystkie przygody Holmesa doktor Watson zaprzyjaźnił się z nim – idealne dla dwu osób, dla samotnego mężczyzny było za drogie.)

To niezła gra przygodowa, z wcale niebanalnym scenariuszem i nieźle zrobionym interfejsem, ciekawą grafiką i poprawnie przygotowanych animacjach. Ale z drugiej strony - jest mocno statyczna. Ponadto zmusza do wykonywania niektórych zadań w określonym czasie – dla przygodówki, gdzie liczy się namysł, grzech to ciężki.

Pojawił się w powieści „Studium w Szkarłacie" (1887 r.), która okazała się zwiastunem całej serii przygód, w nich zaś demaskował morderców, szantażystów, chwytał włamywaczy, odkrywał ukryte skarby i odnajdywał zaginione osoby. Wszelkie zagadki kryminalne rozwiązywał, posługując się logiką, choć doskonale spisywał się też w terenie (jako mistrz charakteryzacji ponoć przekonująco potrafił się przebrać nawet za kolumnę z Trafalgar Square). Policja londyńska początkowo korzystała z jego pomocy dość niechętnie, ale po kilku spektakularnych sukcesach inspektor Lestrade musiał uznać wyższość mistrza.

Conan Doyle stworzył tak przekonywującą postać, że pod nieistniejący adres na Baker Street po dziś dzień przychodzą listy z prośbą o pomoc sławnego detektywa! Zaniepokojony rosnącą sławą własnego bohatera i nieco o niego zazdrosny autor (który sam niezbyt wysoko cenił sobie postać Holmesa, uważając się raczej za pisarza powieści historycznych) uśmiercił go w opowiadaniu „Ostatnia zagadka". Protesty czytelników jednak zmusiły autora do wskrzeszenia detektywa - co też Doyle uczynił w kilka lat później. Jako ciekawostkę można dodać, że sam Sherlock przyznawał, iż jego brat Mycroft jest odeń znacznie bystrzejszy – tyle, że wrodzone lenistwo nie pozwalało mu w pełni wykorzystać tych zdolności.



Zbrodniarz jest wsród nas!

Czytelnicy CDA wiedzą z pewnością, że Sherlock Holmes był chyba najczęściej filmowanym bohaterem literackim. Sherlockowi dopisano też przygody, jakich nie znał jego twórca, obejmujące np. jego młodość. Został też bohaterem dwu gier komputerowych. Obie powstały w firmie Electronics Arts. Pierwsza była Lost Files of Sherlock Holmes: Case of Serrated Scalpel, druga Lost Files of Sherlock Holmes: Case of Rose Tattoo. Obie wymagały od gracza nielichego napinania intelektualnej muskulatury i obie były nieprzeciętnie ciekawe. Przy okazji prośba do czytelników – gdzieś mi wcięło egzemplarz Case of Rose Tattoo. Gdyby któryś z was miał kompakt z tą grą i gotów byłby się z nim rozstać bez bólu, wymieniając go na cokolwiek (na przykład na uznawane w Europie okazy środków płatniczych), byłbym bardzo wdzięczny.

Przestań, Watsonie, nadużywać ostrych przypraw i przejdź do rzeczy

Jasne, Holmesie. Niedawno za tworzenie przygód niezłomnego pogromcy zła i przestępców wzięła się firma Wanadoo. W grze Sherlock Holmes: The Mystery of the Mummy wcielasz się w sławnego detektywa, którego pewna młoda dama, będąca jego daleką krewną, poprosiła, by odnalazł jej zaginionego ojca. Holmes udaje się do rezydencji lorda Montcalfa, badacza starożytności, który zaraził też pasją córkę Elizabeth. Jedzie tam sam, bez Watsona, ponieważ Elizabeth ostrzegła go w liście, że dom jej ojca roi się od pułapek, jako że ostatnio tatuś zdradzał coraz silniejsze oznaki wariacji – co mogło się wiązać z klątwą mumii kapłana Khaepathsetha. A tę znalazł on podczas swej ostatniej wyprawy do Egiptu. Dotarłszy do dworu Montcalf, Holmes zostaje sam w pustym domu... choć dość szybko przekonuje się, że dom nie jest tak pusty, jak mogło się początkowo wydawać.

Witamy w Montcalf, sir

Cała, ale to absolutnie cała gra toczy się w jednym miejscu – pałacu Montcalf. Podczas animowania Holmesa gracz musi rozwiązywać kolejne zagadki, przedzierać się ku kolejnym piętrom i pomieszczeniom. W grze trzeba się posługiwać logiką, być spostrzegawczym i wykorzystywać umiejętności kojarzenia zupełnie niekiedy odległych kwestii. Początkowo wszystko wygląda na sprawę, w którą zamieszane są siły nadprzyrodzone. Holmes dość szybko jednak przekonuje się, że jest inaczej. Lord Montcalf prowadził jakieś ciemne interesy z niemieckimi militarystami (począwszy od „Poszukiwaczy zaginionej Arki" wszyscy scenarzyści gier i filmów przygodowych niezmiennie czynią z niemieckich szowinistów wielbicieli egipskich starożytności, a mieszkańcom dawnego Khem przypisują wiedzę, jakiej by się nie powstydzili współcześni fizycy i biologowie). Holmes przekonuje się, że jego poczynania są śledzone i że musi się mieć na baczności. Co dalej, zostawiam czytelnikom i graczom, ponieważ nie lubię psuć innym zabawy.

To nieco dziwne miejsce, Watsonie

Gra budzi we mnie mieszane uczucia. Z jednej strony - jest to niezła przygodówka, z wcale niebanalnym scenariuszem i nieźle zrobionym interfejsem, ciekawą grafiką i poprawnie przygotowano animacje. Można by co prawda mieć pretensje do twórców o to, że cała rozgrywa się we wnętrzu starego angielskiego dworu, a resztę świata oglądamy (rzadko!) przez jego szyby. Ale z drugiej strony - prezentowane

wnętrza są całkiem ciekawe. Nie po to Brytyjczycy tupili skutecznie świat, by ich nie było stać na dekoracje własnych dworków. Poważniejsza wadą gry jest to, że w zasadzie jest ona mocno statyczna. Holmes łazi po dworze, otwiera sekretne przejścia, skrytki, unika pułapek, na które byłby się złapał Autolikos - i w ogóle dokonuje niezwykłych wyczynów, ale wszystko to razem nie wzbudziło we mnie przesadnego entuzjazmu. Widywałem ciekawsze animacje. Trzeba też wyrazić zdziwienie mniemaniem autorów gry, że angielscy arystokraci niczym się innym w życiu nie zajmowali poza konstruowaniem niezwykłych skrytek, sekretnych przejść i pułapek na nieproszonych gości. Życie na angielskiej prowincji (jak zresztą na każdej innej) było tak nudne, że dostojny lord z radością witał każdego gościa, jaki mu się trafił – a gdyby o jakimś pałacu rozeszły się wieści, że pociągnięcie za łańcuszek rezerwuaru w toalecie może wywołać skutki równie nagłe, co niebezpieczne, pies z kulawą nogą by do niego nie zajrzał.

Czas nas goni

Gra ma jeszcze jedną irytującą właściwość – jej twórcy doszli do wniosku, że trzeba graczowi dostarczyć dodatkowych emocji, zmuszając go do rozwiązywania niektórych zagadek na czas. Ograniczenia czasowe, jakie przy tym stawiają, są takie, że niezmiernie rzadko się zdarza, by zwykły śmiertelnik nie cisnął przy pokonywaniu tych etapów gry kilkunastu sążnistych przekleństw, przy których klątwa mumii jest niewinną gratką niczym gaworzenie oseska w beciku. Zawsze uważałem, że podczas kreacji świata Bóg nie stworzył pośpiechu, tylko czas - i zrobił go tyle, by dla każdego wystarczyło. Nie lubię, kiedy się mnie przymusza do działań nagłych i nieprzemyślanych. Za te sekwencje rozgrywane na czas – duży minus!

Na dodatek rzec trzeba, że wszystko to w gruncie rzeczy zabawa i skoro zawsze można się odwołać do wcześniej zapisanej gry (w tej akurat grze ilość możliwych do zapisania gier jest ograniczona, będziesz więc musiał rezygnować z niektórych zapisanych wcześniej, co zmniejszy liczbę powtórek), to straszenie gracza nagłą śmiercią wywołuje uśmiech politowania.

Jak na to wpadłeś, Sherlocku?

Linia scenariuszowa jest wprawdzie pełna nieoczekiwanych zwrotów, ale nie trzeba być Holmesem, by mniej więcej w połowie gry domyślić się, kto jest „spirytusem movensem" wszystkich działań (i znów uśmiechamy się z politowaniem, gdy Holmes robi inteligentne uwagi w rodzaju „Ha! Ten obraz został rozbity czymś ostrym... jakby obcasem damskiego bucika!"), ponieważ my już dawno wiemy, KTO to zrobił. Z drugiej strony - łatwo się rozumuje, siedząc wygodnie w obrotowym fotelu przed ekranem kompa. Zupełnie inaczej to wygląda w zapełnionym dymem i grożącym się zawaleniem korytarzu starego angielskiego dworu.

Postępy gracza ilustrowane są muzyką, o której nader banalnie można powiedzieć, że jest „klimatyczna". (Nie znaczy to absolutnie nic, ale ładnie wygląda w druku.) W istocie muzyka podkreśla nastrój gry i potęguje uczucie, że lada moment powinniśmy się spodziewać wydarzeń, przy których apokalipsa będzie niewinną igraszką przedszkolaków. Po pewnym czasie słuchania tej muzyki będziecie podskakiwali i wywijali podwójne salto, gdy obok was ktoś upuści szpilkę na dywan perski.

To elementarne, Watsonie

W sumie gra jest dość ciekawa... ale nawet miłośnicy przygodówek mogą odczuć pewne zmęczenie ostatnimi produktami Wanadoo. Spore wyrazy uznania należą się ukraińskiej grupie programistów spod znaku Frogware – myślę, że jeszcze o nich usłyszymy. Howgh!

03/2003

6

INFO

Producent: Frogwars ■ **Dystrybutor:** Wanadoo ■ **Wymagania:** P 166, 32 MB RAM, Windows 95/ 98/ME/2000/XP ■ **Akcelerator:** tak, 4 MB ■ **Internet:** www.frogwars.com

- ■ niezła grafika ■ ciekawa ilustracja muzyczna ■ ładne animacje ■ niewielkie wymagania sprzętowe ■ no i Sherlock...
- ■ cała akcja statyczna ■ zbyt du a liczba kolejnych zagadek do rozwiklania ■ sztucznie zaciemniona (acz dość oczywista) intryga ■ gra „na czas" (argh!)

Inquisition

GATUNEK: ACTION/ADVENTURE

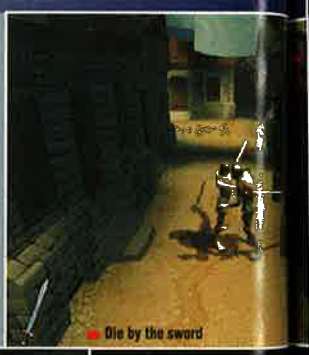
CormaC

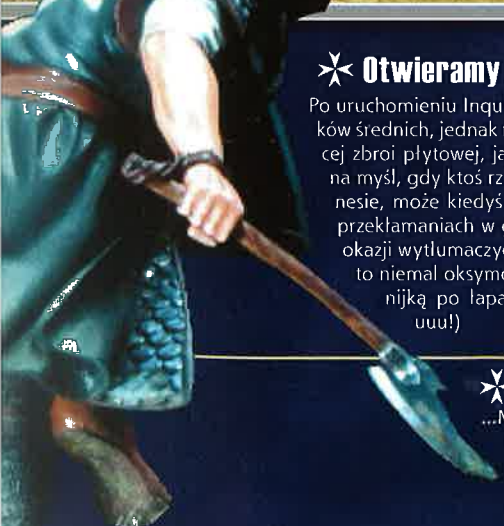
Nie wiem dlaczego, ale zawsze miałem słabość do wieków średnich. Zarówno na historii, jak i na języku polskim średniowiecze i starożytność były moimi konikami, które nieco podciągały moje oceny. W każdym wypracowaniu potrafiłem w ten czy inny sposób nawiązać – na przykład – do legend arturiańskich – polonista w liceum pewnie miał mnie już dosyć, bo co i rusz obijał się o serwowane przeze mnie uniwersalne anegdoty historyczno-literackie.

Z powodu tej fascynacji wiekami średnimi na widok tytułu Inquisition przebiegł mnie przyjemny dreszcz. Oczywiście istniała olbrzymia szansa, że tytuł nie ma nic wspólnego z tym, czego po nim oczekiwałem. Intro jednak nie pozostawiło żadnych wątpliwości i z góry nastawiłem się do gry bardzo pozytywnie.

Thiefik?

Inquisition to gra action/adventure przeniesiona na PC z konsoli, co zresztą widać bardzo wyraźnie. Prezentacją wydarzeń przypomina gry z gatunku survival horror (Resident Evil, Blair Witch Project), czyli bohater przechodzi z planszy na planszę, a towarzyszy mu zewnętrzna kamera zmieniająca położenie tak, by był cały czas widoczny. W przeciwieństwie jednak do





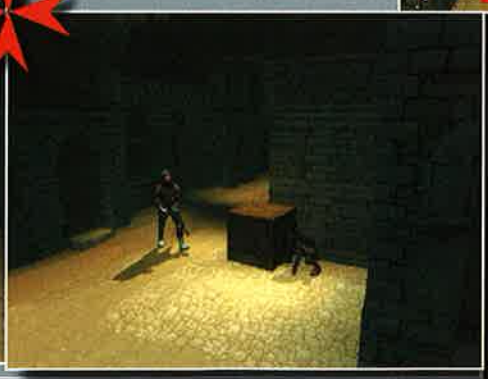
Otwieramy teatrzyk

Po uruchomieniu Inquisition faktycznie lądujemy w mroku wieków średnich, jednak nie w skórze szlachetnego rycerza w lśniącej zbroi płytowej, jaki zapewne większości z was przychodzi na myśl, gdy ktoś rzuci hasło „średniowiecze". (Tak na marginesie, może kiedyś „naczalstwo" pozwoli mi napisać esej o przekłamaniach w grach i filmach wizji średniowiecza i przy okazji wytłumaczyć, dlaczego wyrażenie „szlachetny rycerz" to niemal oksymoron. Ale najpierw pewnie strzeli mnie linijką po łapach za to, że znów spadłem z tematu... uuu!)

Mathieu pechowiec

...Miałem właśnie napisać, że w Inquisition wcielamy się zamiast lśniącego napierśnika przyziemne łaszki włóczęgi i drobnego złodziejaszka imieniem Mathieu. Nasz bohater jest, przynajmniej na początku, członkiem działającego w półcieniu bractwa nazywającego się Dworem Cudów. Mathieu jest niezwykle zdolnym rzezimieszkiem i zapewne zaszedłby daleko, gdyby nie jego koszmarny pech. Chłopak co i rusz wplątuje się w jakąś kabałę, obrywa w łeb pałką i po ocknięciu się zwiedza coraz to nowe lochy i podziemia.

A wszystko zaczęło się od zbiegu okoliczności. Mathieu wylądował w miejskim więzieniu i podczas ucieczki natknął się na umierającego po przesłuchaniach templariusza. Nieroztropnie wiedziony rządzą łatwego zarobku zobowiązał się zanieść medalion jego przyjacielowi. Oczywiście ściągnął na siebie uwagę inkwizytorów, a ci o ile mają jakieś poczucie humoru, to raczej wisielcze.



wspomnianego Resident Evila, w Inquisition mniejszy nacisk położony został na walkę. Nikt jej w sumie nie zabrania, jednak nawet najbardziej narwany gracz szybko zauważy, że bez przerwy mieszając się w burdy ze strażą miejską - daleko się nie zajdzie, a jedzenia uzupełniającego nadwątlone siły nie znajdzie się znowu tak dużo. Pod tym względem gra przypomina sławetnego Thiefa – trzeba się skradać, przemykać (dosłownie pod nosami żołnierzy), kryć w cieniu, odwracać uwagę przeciwnika kamykami, wabić ich gwizdkiem w pułapkę, bawić się wytrychem.

Przyznam szczerze, że przyzwyczajony raczej do gier akcji, w których gros problemów rozwiązać można siłą, nie byłem z początku zachwycony modelem rozrywki zaproponowanym przez Francuzów z Wanadoo. Po krótkiej wprawie jednak doszedłem do wniosku, że Inquisition to diabelnie miła odmiana od Mafii, Jedi Outcast czy New World Order i nabijanie gwardzistów w butelkę zaczęło mi sprawiać autentyczną przyjemność, do czego dodatkowo przyczyniły się klimat gry i jej ciekawie rozwijająca się fabuła.

Bardziej action niż adventure

Gra nie jest w sumie trudna, jeśli chodzi o główkowanie. Elementy przygodowe nie są specjalnie wymagające. Zapewniam, że nie trzeba męczyć się tak jak, dajmy na to, w Monkey Island. Nadmiaru przedmiotów do użycia ani potencjalnych celów działania nie uświadczymy na tyle, by konieczna stała się strategia używania wszystkiego na wszystkim, a w efekcie prowadząca do otwarcia drzwi świeczką czy wyprostowania pogrzebacza kukułką wyrwaną z zegara babci. W Inquisition nie ma abstrakcji i każdy, kto myśli w miarę logicznie, nie będzie miał tu problemów. Rozmowy sprowadzają się do słuchania tego, co postacie mają sobie nawzajem do powiedzenia, a to dodatkowo upraszcza sprawę. Trochę szkoda, bo to oznacza, że gra jest równie liniowa, co Mafia, a rozwój fabuły można co najwyżej śledzić, nie mając na nią właściwie wpływu. Nieco może znudzić kolejne podejście do tego samego etapu, gdy powtarza się automatycznie czynności i ogląda te same scenki renderowane przez engine, których na dodatek, w przeciwieństwie do filmików, nie da się pominąć.

po opisie klimatu, są trafione, dobrze zaprojektowane i tak też wykonane. Postacie ładnie wymodelowano i ożywiono je udaną animacją, niestety ujawnia się w ich przypadku pewna rażąca niedoróbka – zdarza się, że tekstury migają, znikają i na momencik pozostaje tylko biały model. Może wynikało to z perturbacji na linii gra-sterowniki (najnowsze detonatory), może winien był wysłużony GF2MX? Jednak jeszcze nigdy nie zauważyłem czegoś takiego w żadnej innej grze, więc wątpię w to, że zawinił sprzęt albo drivery. A może to Windows XP się wmieszał? Poza tym babolem oprawa wizualna gry jest całkiem niebrzydka (jak na konwersję z konsoli, hehe.;P) Muzyka zaś stonowana i nienachalna.

Taniec na minach

Od czasu do czasu ginąłem przez lekko toporne sterowanie, zwłaszcza kiedy trzeba było skakać pomiędzy rozrzuconymi tu i ówdzie kolczastymi kuleczkami (wybaczcie to zgoła nieprofesjonalne określenie, ale nie znam prawowitej nazwy takich „cosiów"). Najczęściej zamiast w upatrzonym miejscu - lądowałem na kupce radośnie uśmiechniętych małych morderców. Było to o tyle frustrujące, że przy piątym podejściu do planszy doskonale wiedziałem, gdzie nie należy nadepnąć, ale i tak traciłem cenne zdrowie.

Templariusze

Templariusze (Fratres Militiae Templi) – jeden z najsilniejszych, najbardziej wpływowych zakonów rycerskich, zresztą pierwszy zrzeszający mnichów-wojowników. Założony został w roku 1118 przez rycerza z Szampanii imieniem Hugues de Payens w celu eskortowania pielgrzymów do Ziemi Świętej. Swą nazwę zakon wziął od siedziby w pobliżu świątyni (templum) w Jerozolimie, a cechą charakterystyczną jego członków były czerwone krzyże na białych płaszczach. Zakon błyskawicznie urósł w siłę i wzbogacił się, głównie dzięki protekcji papieży, wyłączono go też spod jakiejkolwiek innej jurysdykcji, zarówno świeckiej, jak i kościelnej - oraz zwolniono od wszystkich podatków. Oczywiście wzbudziło to zazdrość, w tym duchownych. 30 października 1307 roku król francuski Filip Piękny, pozornie ze względu na prośbę inkwizytorów, w rzeczywistości jednak z całkiem osobistych pobudek (był potężnie zadłużony u templariuszy) kazał aresztować i poddać torturom wszystkich członków zakonu. Zarzucono im herezję, odrzucenie Chrystusa, czary i spiski - do czego część zakonników przyznała się, by skrócić swe cierpienia. Wielu rycerzy, w tym wielki mistrz Jakub de Mornay, zostało spalonych na stosie. Ciekawostką jest „klątwa templariuszy" – przed egzekucją wielki mistrz przeklął papieża i króla, wieszcząc im rychłą śmierć. I sprawdziło się - obaj panowie dość szybko przenieśli się w zaświaty. Mówiło się też, że templariusze zdążyli ukryć część bogactw – co do dzisiaj zapładnia wyobraźnię poszukiwaczy skarbów na całym świecie. Być może czytelnicy CDA pamiętają film „Pan Samochodzik i templariusze" albo czytało tę popularną kiedyś książkę Zbigniewa Nienackiego? Fabuła i książki, i filmu krąży właśnie wokół poszukiwań ukrytego skarbu templariuszy.

Atmosferę czuć

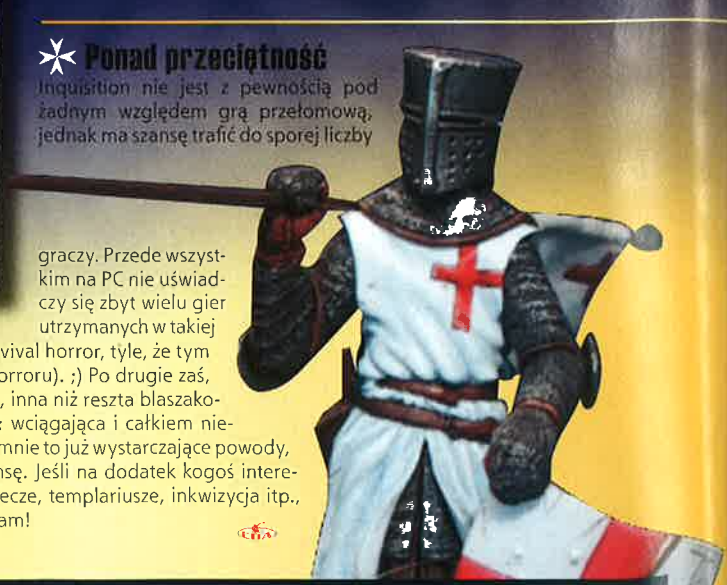
Pisząc o tym, że gra sprawiała mi przyjemność, napomknąłem już o jej klimacie. Atmosfera jest dość mroczna, „gęsta". Nie jest to oczywiście żaden horror, nie ma na celu wystraszenia grającego. Po prostu czuć w grze średniowiecze z jego ciemnymi, ciasnymi uliczkami, włóczęgami gotowymi wsadzić nóż w plecy za kilka miedziaków, stęchłymi lochami wypełniającymi się co jakiś czas wrzaskami „przesłuchiwanych" i inkwizytorów zdolnych udowodnić konszachty z diabłem absolutnie każdemu. To po prostu średniowiecze w jego najbardziej czarującej (wyszedłem na zboczeńca... trudno, zdarza się) gotyckiej odmianie (swoją drogą, to akcja gry ma miejsce właśnie we Francji – kolebce sztuki gotyckiej).

Pojawiam się i znikam

Grafika Inquisition nie jest może zachwycająca, ale w sumie niewiele jej mam do zarzucenia. Lokacje, jak się zapewne domyślacie

Ponad przeciętność

Inquisition nie jest z pewnością pod żadnym względem grą przełomową, jednak ma szansę trafić do sporej liczby graczy. Przede wszystkim na PC nie uświadczy się zbyt wielu gier utrzymanych w takiej konwencji (survival horror, tyle, że tym razem... bez horroru). ;) Po drugie zaś, gra jest udana, inna niż reszta blaszakowych nowości: wciągająca i całkiem niebrzydka, a dla mnie to już wystarczające powody, by dać jej szansę. Jeśli na dodatek kogoś interesuje średniowiecze, templariusze, inkwizycja itp., szczerze polecam!



7

INFO

Producent: Wanadoo Edition **Dystrybutor:** Wanadoo Edition
Wymagania: Celeron 433, Win98 albo nowszy, 64 MB RAM
Akcelerator: zgodny z DX8.1 **Internet:** www.wanadoo-edition.com

klimat ■ nie najgorsza fabuła ■ grywalność ■ niskie wymagania sprzętowe ■ względnie oryginalna

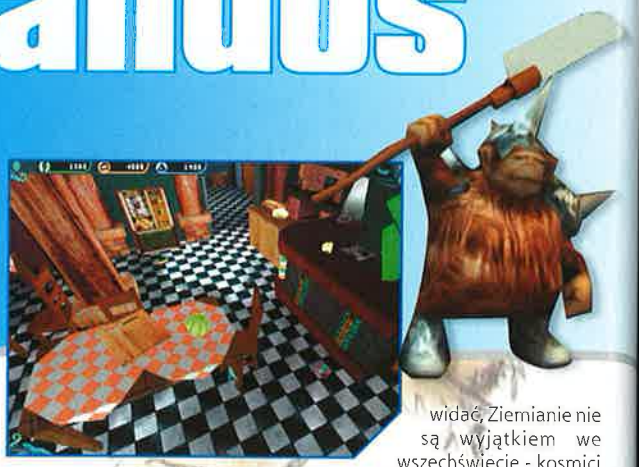
liniowa ■ okazjonalne błędy w wyświetlaniu tekstur postaci ■ momentami denerwujące sterowanie ■ mocno uproszczony wątek przygodowy (dla fanów przygodówek)

GATUNEK: STRATEGICZNA

[micro] Commandos

Qn`ik

Choć czasem trudno w to uwierzyć, dzisiaj nie wystarczy już zrobić gry strategicznej, w której kierujemy poczynaniami ekipy Calineczek - by zyskała ona miano oryginalnej. Tytułów, w których na świat patrzy się z wysokości kilku(nastu) cm, jest już sporo. Że wymienię tylko inną strategię - Army Men. Ponoć od przybytku głowa nie boli...



Tytułowi mali komandosi są kosmitami. Przylecieli na Ziemię w jednoznacznym zamiarze - by siać strach i zniszczenie oraz przejąć kontrolę nad planetą. Okazało się jednak, że nie będzie to takie łatwe, jak się wcześniej wydawało - głównie dlatego, że ich najwięksi przeciwnicy są rzeczywiście sporo od nich więksi. Nikt nie obiecywał, że misja będzie łatwa. Niech jednak nikt nie pomyśli, że komandosi zupełnie nie wiedzą, na co się porywają - głównym celem gry jest przygotowanie gruntu pod inwazję na Ziemię. Zostanie on osiągnięty dopiero po tym, jak nasza ekipa zdobędzie supertajną i superpotężną broń. Notabene wielkości przerośniętego pudełka od zapałek.

Gra jest po prostu trudna.

Z kim na ludzi?

Komandosi, poza chęcią niszczenia, mają jeszcze inne potrzeby, na których zaspokojenie przyjdzie graczom stracić sporo nerwów. Jak widać, Ziemianie nie są wyjątkiem we wszechświecie - kosmici potrzebują przede wszystkim dobrze pojeść i pospać, dopiero wtedy są użyteczni w boju tudzież misjach zwiadowczych. Przybysze dzielą się na trzy podstawowe rodzaje: zbieraczy, inżynierów i żołnierzy. Zadaniem tych pierwszych jest przede wszystkim gromadzenie zasobów, porozrzucanych po wrogim świecie dużych ludzi. Inżynierowie zaś budują i naprawiają budynki, dodatkowo jeszcze potrafią prowadzić pojazdy. O żołnierzach nie ma się co rozwodzić - walczą, czyszczą szlaki komunikacyjne, mogą używać kilku rodzajów broni. Wbrew przyjętym w tego typu grach standardom, z ich pomocy będziemy korzystać najrzadziej. Niestety te trzy typy jednostek są jedynymi, jakie występują w grze.

Grafika przywodzi na myśl rok 96. W najlepszym razie.

Uwaga, zidentyfikowano pizzę!

Zasobów w grze też są trzy rodzaje: jedzenie, materiał i energia. Z energią nie ma zwykle problemów - wystarczy znaleźć w ścianie gniazdko. Nie powinno też raczej być kłopotu ze znalezieniem rozrzuconego jedzenia czy też np. starej gazety. Po wyeksploatowaniu tak bogatego złoża komandosi - inżynierowie spokojnie poradzą sobie ze zbudowaniem każdego budynku.

Dla dzieci?!

Gra teoretycznie przeznaczona jest dla młodszych odbiorców. Niestety rodzice, którzy kupią pociesze grę po to, aby „mieć ją z głowy" na kilkadziesiąt godzin, mogą się srodze zawieść. Ich pomoc będzie raczej niezbędna. Mówiąc bez ogródek, gra jest po prostu trudna. Większość misji polega na zbieraniu zasobów, utrzymywaniu przy życiu zbieraczy i umiejętnym unikaniu przeciwników. To nie WarCraft - tutaj otwartej wojny z alienożernym kotem unika się, gdyż szanse są niewielkie na wyjście z niej zwycięsko.

Co z tym WarCraftem?

Wygląd jednostek i bazy (jedynego bezpiecznego miejsca w grze - żaden Duży Człowiek się tam nie dostanie) sprawia wrażenie, że inspiracją dlań stał się produkt ze stajni Billa Ropera. Nieco inaczej ma się sprawa na zewnątrz - tu raczej kłaniają się gry, takie jak Airfix Dogfighter i Army Men. Niestety oba te tytuły, mimo że swoje lata już mają, prezentują się znacznie lepiej od [micro] Commandos.

Komu komandosów, komu?

Na pewno nie dzieciom, gdyż gra jest niekiedy zdecydowanie przekomplikowana i przez to mało grywalna. Nie ma również atrybutu oryginalności, sam fakt umiejscowienia akcji np. pod stołem - nic tu nie pomaga. Jest za to w całości i całkiem nieźle zlokalizowana (spolszczenie filmowe). Czy warto zatem wydać na nią 80 zł? Decyzja należy do was.

5+

INFO

Producent: Monte Cristo Games **Dystrybutor:** Cenega **Wymagania:** PII300, 64 MB RAM, 700 MB HDD, Win 98/ME/2000/XP **Akcelerator:** niezbędny **Internet:** www.montecristogames.com/Grande%20Bretagne/ImageInterface/MCintro.htm

- zróżnicowane scenerie
- lokalizacja pozbawiona większych błędów

- poziom trudności (dla dzieci)
- sztuczne wydłużanie rozgrywki
- ubóstwo
- niedopracowany interfejs
- AI

WŁADCA PIERŚCIENI

DRUŻYNA PIERŚCIENIA

Najwspanialsza z powieści doczekała się wersji komputerowej. Przeżyj raz jeszcze epicką przygodę, tym razem spoglądając na Śródziemie oczyma Froda, Aragorna lub Gandalfa. Znajdziesz tu znajome krainy, przerażających wrogów i ulubione postaci z książek. Wersja PC dostępna będzie w polskiej wersji językowej.

PLAY
www.playsit.pl

SQUARE 1

BLACK LABEL GAMES

PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

PC CD-ROM PL POLSKA WERSJA

„The Fellowship of the Ring" interactive game ©2002 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. Based on the book „The Fellowship of the Ring" by J.R.R. Tolkien. The Tolkien Enterprises logo, together with „The Lord of the Rings" „The Fellowship of the Ring," and the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises under license to Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games and the Black Label Games Logo are trademarks of Black Label Games, Inc. in the U.S. and/or other countries. „PS" and „PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox,

GATUNEK: RTS

PLATOON

Pepin Krootki

Siedzisz po uszy w bagnie gdzieś głęboko w wietnamskiej dżungli. Poraniona ostrą roślinnością twarz ocieka potem. Dawno już przestałeś się przejmować przyssanymi do stóp pijawkami i jakimś plugastwem, które co i rusz wpełza pod mundur. Dookoła nieprzebyty gąszcz, skryty za kotarą wypełniającej przestrzeń wilgoci. Ale to pestka. Bo gdzieś tam czai się wróg... parszywa perspektywa, nieprawdaż? A teraz wyobraź sobie, że siedzisz wygodnie przed telewizorem i oglądasz jak w filmie „Pluton" Charlie Sheen doświadcza tych wszystkich wietnamskich atrakcji. Ekstra, czyż nie? Punkt widzenia zależy od punktu siedzenia.

Wydana niedawno gra Platoon daje możliwość przyjrzenia się Półwyspowi Indochińskiemu z jeszcze jednego „punktu siedzenia", a mianowicie siedzenia umieszczonego przed monitorem komputera. Wypróbowałem i szczerze powiedziawszy nie macie powodów, by mi zazdrościć. Po dziesięciu godzinach grania człowiek wolałby już osobiście wylądować w dżungli, niż dalej się katować, próbując po raz n-ty ukończyć misję. Wypada mi już na samym początku ostudzić rozbuchane apetyty fanów filmu, bo gra nawiązuje doń bardzo luźno. Po prawdzie to sławetny obraz był raczej inspiracją niż podstawą komputerowej odmiany.

Goooood Morning, Vietnaaaam!!!

Grafika ma prawo się podobać. Nic dziwnego, skoro odpowiada za nią engine z osławionej Hegemonii, odpowiednio zaadaptowany dla odwzorowania lądowego pola walki. Wietnam na ekranie wygląda jak prawdziwy. Wioski, ryżowiska, zagajniki, polanki... nic, tylko trzaskać widokówki. Atmosferę podkreśla tu fenomenalna i przesiąknięta pesymizmem muzyka - jak dla mnie, największy plus gry (nie radzę słuchać w depresji, bo ręka z pistoletem sama podąża ku skroni). Dzięki tym atutom przez pierwsze dwie, góra trzy misje Platoon rokuje całkiem nieźle. Każdym zmysłem czuje się atmosferę zagrożenia i choć tak naprawdę przez większość gry nic się nie dzieje, to i tak cały czas mamy portki pełne... strachu.

Platoon to jedna wielka porażka - bez względu na to, czy potraktujemy ją jako strategię, czy też grę akcji. Podczas rozgrywki błyskawicznie wdziera się na ekran nuda, a frustrujące ograniczenia zabijają przyjemność z zabawy.

Wesoła kampania w natarciu.

Last Patrol

W skupieniu obserwujemy, jak garstka żołnierzy powoli kroczy wąską ścieżką. Po obu stronach ściana lasu. Za każdym kolejnym stojącym przy dróżce drzewem, kępą wysokiej trawy, powaloną kłodą czy krzakiem czai się śmierć. Łatwo jest stracić życie, powtarzać misję i przerabiać to wszystko od początku nieporównywalnie trudniej. Najgorsze są te przeklęte miny. Trzeba się poruszać bardzo ostrożnie. Przodem można posłać sapera, lecz wróg tylko na to czeka. Uff... prawie się udało, jeszcze tylko kilka zakrętów i koniec patrolu. (Szkoda, cholerna szkoda, że w czasie misji nie można zapisać stanu gry.) Za chwilę będzie po wszystkim, tylko co, u licha, czyha za tym ostatnim zakrętem? Ach, gdyby tak mieć więcej ludzi. Na początku każdej misji ekran okupuje spory oddział, lecz po odprawie główne siły gdzieś sobie idą, a my zostajemy zupełnie sami - biedne małe misie pośrodku ogromnej wrogiej dżungli.

Plutonik

W grze można dowodzić ponad dwudziestoma żołnierzami oraz pojazdami (transporter M113 i czołg). Słowo „dowodzić" radziłbym potraktować bardzo swobodnie, gdyż możliwości na tym polu są, delikatnie mówiąc, skromne. Mam wrażenie, że autorzy sporo się natrudzili, aby pozostawić graczowi jak najmniejszą swobodę działania. Nasi podkomendni nie mogą wchodzić na wzniesienia czy też przedzierać się przez gęstą dżunglę. Dlatego możliwości obejścia

3+

Producent: Digital Reality/Monte Cristo Games **Dystrybutor:** Cenega
Wymagania: P3 600 MHz, 256 MB RAM **Akcelerator:** tak, 32 MB
Internet: www.montecristogames.com

muzykaaa... w sumie grafika sam pomysł te niezły

zero realizmu adnej swobody AI nudna

INFO

Obiecujący tytuł, beznadziejna gra!

przeciwnika od tylu czy oskrzydlenia albo choć ominięcia niebezpiecznych rejonów są nader skromne. Jeśli już nawet zdarzy nam się taki luksus, to wyłącznie z łaskawości twórców, którzy właśnie tak zaplanowali daną sytuację.

Ale na tym nie koniec. Nie dość, że przeważnie poruszamy się po ściśle wytyczonych szlakach, to poszczególne potyczki również zmuszeni jesteśmy prowadzić w określonej kolejności! (Bo niektóre oddziały pojawiają się na polu walki dopiero, gdy wykonamy pewne czynności.) Przy takim stanie rzeczy wszelkie błyskotliwe plany szybkiego rozstrzygnięcia bitwy na naszą korzyść najczęściej pozostają w sferze marzeń. Szeregowi żołnierze w ogóle nie mają noży, toteż o cichym eliminowaniu wartowników od razu możemy zapomnieć. Czy tego chcemy, czy nie - każde starcie przeradza się w bezładną żenującą strzelaninę. Nie należą też do rzadkości sytuacje, gdy dwóch zwróconych do siebie twarzami żołnierzy, których dzieli odległość zaledwie metra, strzela do siebie z karabinków, zmieniając kolejne magazynki, aż któremuś w końcu skończy się zapas „zdrówka"! Zgroza.

Zaraz się rozpłaczę...

Bynajmniej nie z powodu brutalnych scen. Nawet gdy na ekranie piętrzą się stosy trupów, nie dopatrzymy się tu nawet kropelki krwi. Eksplozje pocisków miast rozrywać ciała na strzępy, miotają ludźmi jak kukiełkami. Po krótkiej chwili owe kukiełki przeważnie wstają, otrzepują się i walczą dalej. Interakcja z otoczeniem woła o pomstę do nieba. Granaty wybuchając, nie są nawet w stanie zdetonować miny. Opcja przeszukiwania ciał w grze najwyraźniej również wykraczała ponad umiejętności autorów. Ale i po co zabierać poległym broń czy amunicję, skoro ta ostatnia nigdy się nie kończy (z wyjątkiem broni specjalnych)? Przy takiej obfitości „pestek" razi z kolei brak możliwości oddawania serii w powietrze, dla zwrócenia na siebie uwagi (strzelać można tylko do przeciwników).

Możliwości dowódcze gracza zostały zredukowane do minimum, rzekłbym nawet - jeszcze bardziej. Wojacy mogą się poruszać tylko w dwóch pozycjach (czołgać się lub krokiem defiladowym), o przyklęknięciu czy biegu z pochylonymi plecami najwyraźniej nigdy nie słyszeli. Ba! Niektórzy, najczęściej najcenniejsi żołnierze, w ogóle nie padają na ziemię. Gdy oddział wpada w zasadzkę i brzmi rozkaz „padnij", taki delikwent stoi na baczność i zbiera na klatę wszystkie nadlatujące piguły! I tak dalej, i tak dalej...

Gud baj, Vietnam :(

Platoon to jedna wielka porażka - bez względu na to, czy potraktujemy ją jako strategię, czy też grę akcji. Do rozgrywki błyskawicznie wdziera się na ekran nuda, a frustrujące ograniczenia zabijają przyjemność z zabawy. To co? Gramy dalej? Eee... Ta wojna jest już i tak przegrana...

SUPERTEST

Darmowe skrzynki e-mail

TEMAT NUMERU

ABC składu komputerowego

Ponad 70 stron poradników krok po kroku

APLIKACJE

ACCESS Wprowadzenie do relacyjnych baz danych EXCEL Sekrety wyszukiwania WORD Liczymy słowa PAINT SHOP PRO Dodaj blasku starym fotografiom PHOTOSHOP Skarbnica efektów graficznych FLASH MX Pokaz slajdów

SPRZĘT

Konserwacja drukarki

Optymalizacja obrazu – tajniki sterowników kart graficznych

VoiP – telefon przez Internet

Numer marcowy już w kioskach

GATUNEK: STRATEGIA

HEARTS OF IRON

Europa Universalis: II Wojna Światowa

Hut Sędzimir

Kiedy firma CD-Projekt ogłosiła, że zamierza wydać grę znaną w Stanach Zjednoczonych jako Hearts Of Iron - polski tytuł Europa Universalis: II Wojna Światowa, wydawało się to swoistą manipulacją, która bazowała na fakcie wspólnego dla Hearts Of Iron i serii EU producenta (studio Paradox) oraz sporej popularności gier z tego cyklu w naszym kraju.

Pierwsze chwile po uruchomieniu gry dowodzą jednak, że w żadnym razie nie jest to sztuczka promocyjna - Hearts Of Iron rzeczywiście w ogromnym stopniu przypomina obie części Europy Universalis. To zarówno wada, jak i zaleta tej gry, która w zaciszu domowego kącika komputerowego pozwala rozpętać największą wojenną zawieruchę w historii XX wieku.

Krótki okres

Hearts Of Iron rzeczywiście w ogromnym stopniu przypomina obie części Europy Universalis. To zarówno wada, jak i zaleta tej gry.

Hearts Of Iron to gra strategiczna obejmująca akcją lata 1936-1947, czyli rozpoczyna się w okresie prowadzącym bezpośrednio do II wojny światowej - kiedy było już właściwie wiadomo, że prędzej czy później dojdzie do konfliktu zbrojnego o światowym wymiarze, a kończy się w dwa lata po skapitulowaniu państw Osi. Niestety przedział czasowy zakreślony przez grę jest zbyt okrojony, w związku z czym niezależnie od starań gracza nie ma on możliwości – przynajmniej w kampaniach przygotowanych przez twórców gry – na przeprowadzenie scenariusza drastycznie odbiegającego od tego, co znamy z podręczników. Oczywiście można - grając siłami alianckimi - przegrać wojnę lub hitlerowskimi Niemcami wygrać ją, ale - przynajmniej w pierwszych miesiącach czasu gry - wszystkie ważniejsze wydarzenia historyczne, jakie zaszły wówczas w rzeczywistości (wojna domowa w Hiszpanii, aneksja Czechosłowacji przez hitlerowskie Niemcy), mają również miejsce w świecie gry i prowadzą do identycznych konsekwencji. To - dla mnie - jedna z największych wad tej produkcji i poważnie ogranicza ona swobodę gracza, tym bardziej że jest to całkowicie niezależne od jego działań (np. kiedy grasz Hiszpanią, wojny domowej uniknąć po prostu się nie da).

Bałkańskie igraszki

To o tyle dziwne, że w przypadku innych elementów gry nie ma aż takich ograniczeń. Wydawać by się mogło, że w strategie traktujące o tym okresie historii świata jest sens grać tylko jednym z ówczesnych mocarstw – Wielką Brytanią, Francją, Stanami Zjednoczonymi, Rosją czy np. Niemcami. I choć tak jest w istocie - jeśli masz na tyle fantazji, możesz się zdecydować na kierowanie nacją zupełnie inną i całkowicie dowolną, tym bardziej że skalą gra obejmuje cały obszar kuli ziemskiej. To wielbicielom historii może sprawić nie lada frajdę, np. kiedy będą próbowali wykorzystać zamieszanie „na górze", by Rumunią zawładnąć całe Bałkany czy Argentyną przejąć całkowitą kontrolę nad Ameryką Południową. Jednocześnie nie da się ukryć, że prawdziwa rozgrywka w Hearts Of Iron jest prowadzona jednym z krajów, który na arenie międzynarodowej rozdaje karty i ma coś na tym polu do powiedzenia.

Wydajniejszy może więcej

Wybór prowadzonego przez nas państwa jest tu istotny, bowiem zależą od tego: arsenał militarny, siła dyplomacji oraz kapitał przemysłowy, jakim będziesz mógł dysponować. Najważniejszym parametrem opisującym potęgę danego kraju jest chyba ten ostatni, czyli wydajność gospodarki. Sprawność owa mierzona jest w jednostkach, które w grze noszą nazwę IC, czyli Industrial Capacity, a które to generowane są co miesiąc przez prowincje znajdujące się na zajmowanym lub okupowanym przez dane państwo obszarze.

Liczbę generowanych jednostek IC można zwiększyć, inwestując w rozwój przemysłu w danej prowincji - decyzja ta jednak jest o tyle trudna, że całkowicie wyklucza jakąkolwiek produkcję z danej prowincji na 12 miesięcy, po drugie - w danym landzie blokuje możliwość prowadzenia innych prac, choćby budowy umocnień defensywnych. W ogóle od zasobu posiadanych jednostek IC zależy w tej grze wszystko - wydaje się je bowiem na produkcję towarów konsumpcyjnych dla społeczeństwa, utrzymanie jednostek wojskowych, produkcję tychże oraz badania naukowe. Bez IC państwo nie będzie się rozwijać i straci istniejącą armię i nie będzie też mogło sfinalizować wystawiania nowych, wzrosną niepokoje społeczne, co w ostateczności doprowadzi do wybuchu rewolty i wojny domowej. Dlatego tak jak i w rzeczywistości – strata regionów produkujących dużo IC jest bolesnym ciosem.

Poza nieco abstrakcyjnymi jednostkami IC każde państwo ma jeszcze inne zasoby - siły ludzkie (które zmniejszają się wraz z powoływaniem rekrutów do wojska), gumę/kauczuk (wyrażoną graficznie w postaci oponek), ropę naftową oraz stal (trzema ostatnimi można handlować na rynku światowym). W całości te kilka parametrów stosunkowo dobrze oddaje funkcjonowanie krajowej oraz światowej gospodarki.

Polityczny trójkącik

Równie celnie, za pomocą kilku parametrów, oddano zależności dyplomatyczne ówczesnego świata. Stanowisko światopoglądowe nacji występujących w grze przedstawia trójkąt, na którego wierzchołkach

7

INFO

Producent: Paradox ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Wymagania:** P300 MHz, 64 MB RAM, 120 MB HDD ■ **Akcelerator:** 2 MB
■ **Internet:** www.paradoxplaza.com/hearts.asp

- dla fanów Europy Universalis - nowe wspaniałe wyzwanie ■ zło one symulacje ówczesnego świata ■ bogate opcje rozwoju technologicznego
- grafika ■ zbytnie trzymanie się wydarzeń historycznych ■ zamiast czasu rzeczywistego, lepiej sprawdziłby się zwykły tryb turowy

II wojna światowa w czasie niemal rzeczywistym...

znajdują się opcje reprezentowane przez Aliantów, państwa Osi i komunistyczny Komintern.

W zależności od reprezentowanej przez dany kraj opcji znajduje się ono na odpowiednim miejscu wewnątrz tego trójkąta, a to z kolei określa stopień zbieżności ideologii jego rządu z jedną z trzech dominujących wtedy frakcji. Kolejnym „politycznym" parametrem jest siła dyplomacji kraju wyrażona w jednostkach, które można przeznaczać na najróżniejsze, dyplomatyczne właśnie, akcje - od prostego przekonywania innego państwa do własnych racji (co jest zapewne odpowiednikiem rozmów na wysokim szczeblu), w efekcie czego może się zmienić jego pozycja w opisanym wyżej trójkącie, aż po żądania poddania się i zapowiedź całkowitej aneksji lub wypowiedzenie wojny.

Chcesz pokoju? Szykuj wojnę!

Zanim jednak do wojny dojdzie, warto się do niej przygotować. Najprostszym sposobem jest oczywiście zmobilizowanie jak największej liczby dywizji (zabiera to jednostki IC, wykorzystuje zasoby ludzkie, zajmuje też niestety dość dużo czasu). Przestarzała armia mimo wszystko nie będzie w stanie stawić czoło przeciwnikowi. Na ten problem zaradzi choćby rozwój naukowy państwa – można go poprowadzić na niezmierzoną liczbę sposobów (samych wynalazków jest w grze kilkaset) – np. stawiając na wojska pancerne, lotnictwo, broń nuklearną lub nawet na najbardziej skuteczne doktryny wojenne. Niestety ekran technologiczny jest tu strasznie zaśmiecony i mało czytelny, co bardzo zniechęca do zabawy w ministra nauki.

Czas na wojnę!

Same działania wojenne wyglądają niezwykle podobnie, jak to widzieliśmy już w serii EU. Ponieważ gra rozgrywana jest w czasie rzeczywistym, prowadzenie do boju kilku armii jednocześnie początkowo zdaje się skomplikowane i trudne do opanowania. Na szczęście autorzy gry udostępnili opcję określenia dokładnego czasu, kiedy ma nastąpić inwazja. Można to wykorzystać i np. bombowce taktyczne i strategiczne wysłać nad terytorium wroga kilka godzin przed godziną zero, a jeśli jest taka możliwość - sam atak poprzedzić ostrzałem artyleryjskim (także z okrętów), dopiero na osłabione prowincje posłać wojska lądowe.

Niestety same batalie nie wyglądają tu zbyt efektownie. Identycznie jak w EU, toczą się one bez udziału gracza, a ich wynik jest konsekwencją nie całkiem jasnych równań i mechanizmów matematycznych - dobrze, że przynajmniej tak liczone wyniki są w miarę prawdopodobne i zgodne ze zdrowym rozsądkiem. System walki zapożyczony z EU ma jeszcze jedną wadę - pozwala na wymijanie się wojsk, innymi słowy - zabawę w „kotka i myszkę". Może się zdarzyć tak, że kiedy będziesz ścigał armię wroga, wejdziesz do zajmowanej przez niego prowincji, ale ten w tym czasie zacznie przemarsz do sąsiedniej. Ty za nim, a on znów przeskakuje dokąd indziej – także do regionów już przez ciebie zajętych lub odbitych z rąk wroga. To może zirytować - i bardziej pasuje do realiów rodem z połowy wieku XVI niż XX...

Traktat pokojowy

Hearts Of Iron graficznie prezentuje się raczej słabo - ma słaby samouczek i skłonność do „zwieszek". Ma też kilka rozwiązań, jakie na pewno będą złościć graczy, którzy nie są fanami serii Europa Universalis. Wspomniane osoby na pewno jednak przyjmą tę grę z otwartymi ramionami – bowiem udało się w niej autorom w złożony i wielopłaszczyznowy sposób (choć nie bez tak czy owak niezbędnych uproszczeń) przedstawić realia II wojny światowej pod względem działań strategicznych. Dla „przeciętnego gracza" może to być potrawa nie do strawienia, ale smakoszy o uniwersalnym i europejskim smaku Hearts Of Iron na pewno nasyci.

PEŁNA WERSJA

BSP Spyware Remover 5 – najnowsza wersja aplikacji do usuwania oprogramowania szpiegowskiego

KOLEKCJA PCF
Multimedialny kurs Adobe Photoshop część 2
Filmy, przewodniki, przykłady, ćwiczenia

PEŁNE WERSJE
AskSam 3.0 Pozwala zebrać i skatalogować w jednym miejscu różne dane, jak strony internetowe, czy dokumenty tekstowe.
Evidence Eliminator 3.1 Uwolnij swój system od tysięcy plików pobranych z Sieci i niepotrzebnych nikomu wpisów do rejestru!
PhotoCopier 2.25 Własne ksero w zasięgu ręki – wystarczy skaner i drukarka.

WERSJE TESTOWE
English Translator 3 Elektroniczny tłumacz polsko-angielski i angielsko-polski **Director MX** Potężny pakiet do tworzenia multimedialnych filmów i aplikacji **Fireworks MX** Aplikacja do tworzenia grafiki wektorowej, wyspecjalizowana pod kątem tworzenia stron internetowych **DVD Picture Show 2** Program do nagrywania pokazów slajdów na płytach CD/DVD **Nico's Commander 5.44** Menedżer plików

MATERIAŁY DO ARTYKUŁÓW

Numer marcowy już w kioskach

Jeśli istnieje coś takiego jak miłość od pierwszego... wrażenia - RalliSport Challenge może się śmiało stać jej obiektem.

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA/ARCADE

RalliSport Challenge

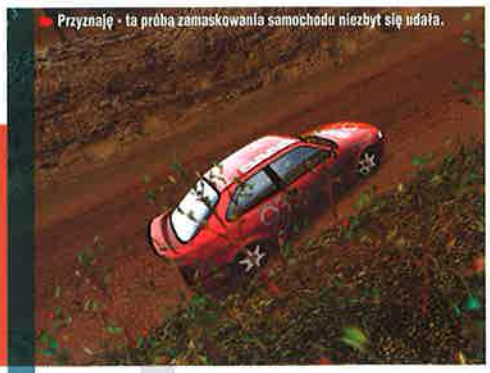
Szwedzkie Digital Illusions przebojem weszło do światowej czołówki developerskiej. Twórcy nieśmiertelnego Motorheada od pewnego czasu tworzą hit za hitem, m.in. Battlefield 1942 i RalliSport Challenge, a wkrótce także zapewne Midtown Madness 3 i - naturalnie - RalliSport Challenge 2. Wymieniam także tę ostatnią, bo dam głowę, że kiedy już przyjdzie nam ujrzeć RSC2 na ekranach monitorów, okaże się równie warty oczekiwania jak teraz „jedynka"!

gem

RalliSport Challenge ujrzało światło dzienne w marcu ubiegłego roku na konsoli z zielonym okiem – Xboksie, i natychmiast zgromadziło szerokie grono wiernych fanów. Trudno się temu dziwić - RalliSport jest jedną z najbardziej satysfakcjonujących gier, w których poczyniono starania, by przybliżyć nam rajdową rzeczywistość, bez względu na to, czy za jej pośrednictwem próbują w niej sił niedzielni czy hardcore'owi kierowcy. Nie popełnijcie jednak błędu, szufladkując go jako symulator. Mimo wszystkich licencji (m.in. na 29 typów samochodów czy użycie nazw produktów, jakie zwyczajowo zdobią pobocza odcinków specjalnych) RalliSport więcej ma wspólnego ze zręcznościówkami typu Colin McRae Rally niż Grand Prix Legends czy Rally Trophy.

Start!

Bez wątpienia pierwszym elementem RalliSport, zdradzającym jego konsolowe pochodzenie (prócz menu, ale o tym za chwilę), jest cudowna wręcz oprawa graficzna. (To ukłon w stronę tych, którzy uważają, że nie doceniamy konsol.) Poczynając od nawierzchni tras, która dzięki technice „wypychania map" jest łudząco podobna do prawdziwych (sprawdźcie wyścigi po lodzie), poprzez drzewa bardziej nawet wiarygodne od tych z Morrowinda i falujące trawy... Aż po refleksy świetlne na karoserii powodowane zachodzącym za wzgórza słońcem i najpiękniejszy efekt chmury pyłu ciągnącej się za samochodem, jaki dotąd miałem okazję widzieć w grach. (Przyznaję jednak, że nie grałem jeszcze w Colina McRae Rally 3.) Wszystko to razem zdaje się potwierdzać, że Digital Illusions w monitorze zamknęło kawałek rzeczywistego świata!



Przyznaję - ta próba zamaskowania samochodu niezbyt się udała.

Prawdziwą miłością od pierwszego wejrzenia zapałałem również do replayów, a więc tego, co tak wybitnie udało się zepsuć EA w Hot Pursuit 2. Zaprawdę powiadam wam - widok z lotu ptaka na srebrnego Peugeot 206 WRC, robiącego ślizgiem zawrót na piasku, do złudzenia przypomina telewizyjne relacje z rajdów!

Za rozmach graficzny i dbałość o szczegóły (choćby trójwymiarowe modele publiczności czy zebry obracające głowy za rykiem silnika żyłowanej do granic wytrzymałości 206-tki) trzeba jednak zapłacić określoną cenę. RalliSport Challenge (przypominam - gra z Xboksa, a więc konsoli z GeForce 3 na pokładzie) wymaga nowych technologii kart graficznych i na sprzęcie pozbawionym obsługi shaderów sporo traci na uroku. Nie oznacza to wprawdzie, że nie sposób w nią grać, jednak właściciele pierwszych GeForce'ów zmuszeni będą odpalać ją w 640 x 480, z detalami na minimum. I choć sama gra nie wygląda wtedy tragicznie, jednak pozbawione w większości trzeciego wymiaru obiekty, wyłączone światła i cienie oraz skrócona widoczność, obcinają spektrum doznań i wrażeń o mniej więcej dwie trzecie.

Srebrne Quattro na srebrnym lodzie...

Łatwy lewy!

A w RalliSport Challenge jest co podziwiać. Gra stawia wyzwania na 41 odcinkach w 12 różnych krajobrazach (pustynia, sawanna, góry, morskie nabrzeże) i - tu uwaga - aż 4 różnych trybach rozgrywki. Nie liczyłem tu treningów - czyli jazdy przeciw zegarowi i/lub z duchem! Pierwszym jest naturalnie klasyczny rajd, czyli taki, jakim go znamy z telewizji (jeśli są wśród nas jacyś kierowcy rajdowi - niechaj zechcą

wybaczyć nietrafione porównanie). Tym, którzy nie lubią się ścigać z czerwono-zielonym paskiem, który obrazuje przewagę i stratę w poszczególnych sekcjach odcinka, spodoba się tryb Rallycross. W nim bowiem startujemy na zamkniętych torach z trzema innymi i nieźle prowadzonymi samochodami. Pulę opcji uzupełnia rajd po lodzie (także z samochodami kierowanymi przez AI) i coś, na co w rzeczywistości nigdy pewnie się nie poważę - Hill Climb, czyli wspinanie się górskimi serpentynami na szczyt na czas. Każdy z nich to w zasadzie kompletnie nowa gra, co sprawia, że trudniej szybko znużyć się zabawą.

Prawa serpentyna!

Garaż w RalliSport Challenge mieści blisko 30 samochodów. Od najmniejszych - Nissana Micry i Citroena Xaxo (lokalną ciekawostką jest rajdowa wersja nowego „żuczka" Volkswagena New Beetle) - po serię Unlimited, czyli samochody po solidnych tuningach, dzięki którym są czasem nawet pięciokrotnie (!) mocniejsze niż modele fabryczne! Ciekawe są również samochody serii classic - legendy dawnych rajdów.

Wśród nich spotkamy m.in. Lancię Deltę i Peugeot 205, a także - i tu przyznaję bez wstydu, że łezka zakręciła mi się w oku - Audi Quattro, marzenie z czasów, kiedy na polskich drogach powszechne były syreny, a widok samochodu z błyszczącym lakierem, a więc nowego i nawoskowanego, budził lokalną sensację.

Nie ścinaj - głazy wewnątrz!

Nie jest już tajemnicą, że RalliSport jest bardziej samochodową zręcznościówką dla wszystkich niż symulatorem z górnej półki. Nie oznacza to jednak na szczęście, że nie ma prawa podobać się ludziom, którzy do gry zakładają rękawice oraz kaski. W RalliSport Challenge bowiem jeździ się filmowo, tj. poślizgami – niemniej jednak wiarygodnie. Różnice nawierzchni czuje się natychmiast i np. zjazd z błota na asfalt skutkuje takim skokiem przyczepności, że zwykle pierwszy zakręt przechodzi się o dwa biegi za wolno, zjazd natomiast z asfaltu w piach zwykle kończy się spóźnionym hamowaniem i ryciem poboczy. I nie jest to wina brytyjskiego pilota, który sprawuje się niemal bez zarzutu. Po prostu trudno jest przestawić się w jednej sekundzie na wcześniejsze czy późniejsze hamowanie, czy różny stopień ślizgania się samochodu.

Warto też dodać, że w przeciwieństwie do Colin 2.0 i Rally Trophy – dwóch, jakie ukończyłem - trasy nie są zamkniętym niewidzialnymi ścianami tunelem. W RalliSport jest jak w rzeczywistości - czasem nie wiadomo, czy wciąż jedziemy po tym, co uznane zostało za tor, czy też zwiedzamy już jego okolice. Oczywiście jak przystało na grę, która ma przede wszystkim bawić, po zbyt szerokim wejściu w łuk zostaniesz automatycznie cofnięty na tor (podobnie gdy zsuniesz się do wody czy w przepaść). Jednak pole, po którym można się swobodnie poruszać, jest i tak zaskakująco duże. Wrażenie wiarygodności świata pogłębia fakt, że nie zatrzymujesz się tu na byle słupku czy barierce, lecz kasujesz je zupełnie tak jak w rzeczywistości.

Ta gra to twór niezwykły. Nie tylko dlatego, że jest drugą po Grand Theft Auto III znaną mi i niemal w pełni udaną konwersją z konsoli. Również dlatego, że niewiele było dotąd gier tak pięknych, tak satysfakcjonujących i... tak przystępnych jak ta.

Widoczne uszkodzenia nie wpływają w żaden sposób na prowadzenie samochodu.

Długa prosta

RalliSport Challenge warto wreszcie poznać choćby dla samego wrażenia jazdy. To bowiem jest jednym z najwspanialszych, jakie kiedykolwiek stały się udziałem miłośników gier tego typu. Tu, prędkość samochodu sprawia, że po wbiciu szóstego biegu, kiedy ryk silnika osiąga najwyższe rejestry, podświadomie zdejmujesz nogę z gazu, bo szerokie, zdawałoby się, aleje stają się wąskimi ścieżynami. A hopy na długich prostych, a więc fragmentach najłatwiejszych, zaczynają budzić strach, ponieważ bezlitośnie posyłają nasze autko w powietrze, by w chwilę później z całą mocą je przyziemić - już na poboczu...

Prawy średni!

RalliSport Challenge cechują także całkiem niezłe opcje dostosowania sposobu rozgrywki do własnych możliwości i upodobań. Jednym z możliwych uproszczeń jest tu opcja wyświetlania minimapki i znaków pojawiających się na przedniej szybie, w graficzny sposób ilustrujących podpowiedzi pilota. Hardcore'owi fani rajdów mogą też próbować ustawiać samochód pod odcinek i warunki panujące na nim (trzy ustawienia skrzyni biegów, sztywność zawieszenia, siła hamulców), gdy ci mniej wymagający jedynie potwierdzić wybór automatyczny, by już w chwilę później straszyć przydrożną zwierzynę rykiem silnika. Nie sposób nie przyznać jednak, że całość ma charakter wyraźnie zręcznościowy.

Ten pocisk z tyłu to Toyota.

zyka frustracji, której doświadczali wirtualni kierowcy w Colin 2.0 na expercie w błotach Anglii... Innymi słowy: RalliSport to godny następca innej gry rajdowej Digital Illusions: Rally Masters - tytułu po dziś dzień wymawianego z czcią przez tych lubiących czuć, że jest właściwie.

Filmowy poślizg

Takiż charakter gry przejawia się także w punktacji, która w niewielkim stopniu przypomina tę live. Przede wszystkim dlatego, że RalliSport ma zwyczaj - w typowo konsolowym stylu - „wybaczać" graczom potknięcia. Co oznacza, że jeśli jeden z OS-ów rozpocząłeś nie tak, jak sobie wymarzyłeś, w każdej chwili możesz się cofnąć na start. Dodatkowo, już po zakończeniu całego rajdu, możesz do niego powrócić i poprawić własny wynik, by zyskać kilkaset punktów więcej w klasyfikacji ogólnej gry. Punkty zaś (za

które „kupujemy dostęp" do wyższych klas i lepszych samochodów) dostaje się także nie tylko za zajęte ostatecznie miejsce na OS-ie, lecz np. także za... stopień uszkodzenia pojazdu w trakcie jazdy.

Konsekwencją zręcznościowego ujęcia w RalliSport Challenge jest również brak czegoś tak typowego dla rajdów jak garaż i wiecznie zapracowany główny mechanik – tu, uszkodzenia naprawiane są automatycznie po ukończeniu odcinka. Nie ma to jednak właściwie znaczenia, gdyż usterki oraz stłuczki, mimo że widoczne, nie mają większego, jeśli w ogóle, wpływu na zachowanie samochodu. Owszem, widać np. pobite szyby, pogniecione błotniki i brak lusterek, jednak nie udało mi się - mimo wielu prób - zdewastować samochodu do tego stopnia, aby odmówił współpracy w sięganiu po laury.

Mały poślizg, złapane punkt i decha!

Zresztą - warto w tym miejscu podkreślić, że wszystkie wyżej wymienione nagięcia realiów nie mają większego znaczenia dla odczucia z rozgrywki i oceny samej gry. Wrażenie jazdy bowiem jest naprawdę niezwykłe, a uproszczenia sprawiają jedynie, że można cieszyć się nim bez ry-

Zawrót!

RalliSport Challenge nie jest naturalnie grą idealną. W istocie znaleźć w niej można kilka elementów, które można by było poprawić. Pierwszym spośród ujawniających się była - w moim przypadku - muzyka, którą wyłączyłem dokładnie w trakcie czwartego uderzenia basów, gdyż nieco zbyt nachalnie narzucała obraz chłopaków noszących się na sportowo i rozbijających Golfami „trójkami". Słabością gry jest także typowe dla konsol „przewijane" menu . A do tego - co dotąd wskazywało wyraźnie konsolowe przeznaczenie gry (warto wspomnieć jednak, że od pewnego czasu kokpity w grach na konsole są standardem) - brak widoku z kokpitu, czyli zza kółka.

Twórcom z Digital Illusions zarzucić należy również to, że nie próbowali zgłębić tajemnicy należytego wykorzystania force-feedbacka. Tu przy okazji należy wyjaśnić, że ten akurat problem, z racji mojej bez mała wrodzonej niechęci do tej technologii, nie wpływa na moją ocenę końcową gry. Tym bardziej że z kierownicą z pedałami, a więc dwiema dodatkowymi osiami, RalliSport Challenge rozumiało się znakomicie. Jedyną rzeczą, jakiej musiałem dopilnować samodzielnie, było zmniejszenie czułości i równolegle zwiększenie martwej strefy. Ostatnim wreszcie mankamentem możliwym do wyeliminowania w procesie przemiany gry xboksowej na pecetową, tym wspomnianym już wcześniej, jest fakt, że by lśnić pełnym blaskiem, wymaga ona co najmniej GeForce 3. Ten zarzut jednak odnotowuję ze stricte kronikarskiego obowiązku, gdyż RalliSport tworzony był z myślą o wykorzystaniu możliwości tej właśnie generacji GPU - i przestrojenie go na pierwsze GeForce'y w takiej samej postaci jest właściwie niemożliwe.

Meta!

RalliSport Challenge to twór niezwykły w własnej specyfice. Nie tylko dlatego, że jest drugą po Grand Theft Auto III znaną mi i niemal w pełni udaną konwersją prawie niezmodyfikowanego oryginału, lecz również niewiele było dotąd gier tak pięknych, tak satysfakcjonujących i... tak przystępnych jak ta. W niej bowiem poczuć się jak Marcus Grönholm może każdy - i wyjadacze szutrów, i ci, którzy nigdy nie siądą w kubełkowym fotelu spiętym czteropunktowymi pasami bezpieczeństwa. Dodatkowo na plus należy twórcom zapisać fakt, że oryginalny split-screenowy multiplayer zastąpiony został w pełni pecetowym ściganiem (niestety tylko do czterech graczy) w LAN-ie i Internecie. Tym samym RalliSport Challenge staje się świetnym pretekstem do tego, by zaprosić paru znajomych, równie niespełnionych kierowców rajdowych na LAN-party albo... pochwalić się nowym GeForce'em linii cztery tysiące plus. Słowem: nawet jeśli dotąd komputerowe samochodówki omijałeś szerokim łukiem - daj RalliSport szansę, a ono odwdzięczy się niewyobrażalną przyjemnością z gry.

8

INFO

Producent: Digital Illusions **Dystrybutor:** Microsoft **Wymagania:** 733 MHz, 128 MB RAM, Windows 9x/2K/XP **Akcelerator:** tak 32 MB **Internet:** www.microsoft.com/games/RalliSportchallenge

+ cudowna grafika ■ znakomite wra enie prędkości ■ filmowa, niemniej wiarygodna jazda

− muzyka ■ brak kokpitów ■ (dla maniaków realizmu) brak faktycznego modelu uszkodzeń

Sound BLASTER

AUDIGY 2

WYBRANA PRZEZ PRODUCENTÓW GIER – UWIELBIANA PRZEZ GRACZY

Paris-Dakar™ Rally
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Secret Service: In Harm's Way
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Shadow Force: Razor Unit™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Mafia™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Neverwinter Nights™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Grand Theft Auto® III
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Soldier of Fortune® II: Double Helix
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Hitman 2 Silent Assassin™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Unreal® Tournament 2003
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Star Wars® Jedi Knight® II – Jedi Outcast™
Supports Creative EAX ADVANCED HD

Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD 192kHz/106dB SNR

LUCASFILM THX

EAX ADVANCED HD

Czekając na pojawienie się wroga usłyszałem dochodzący zza mnie odgłos kroków, odwróciłem się – był mój, dzięki niesamowitej szczegółowości efektów dźwiękowych zapewnionych przez technologię EAX ADVANCED HD i przestrzennemu dźwiękowi w systemie 6.1 obsługiwanymi przez kartę dźwiękową Sound Blaster Audigy 2. Ta w pełni 24-bitowa karta uzyskała certyfikat THX potwierdzający jej zgodność z najnowszym, najbardziej dynamicznym i realistycznym standardem dźwięku przestrzennego w systemie 6.1 a stosowanym w filmach Dolby Digital® EX. Niespotykany dotychczas poziom realizmu dźwięku w setkach gier komputerowych zapewni, że na Twoim monitorze nie pokaże się już szybko przygnębiający napis „game over"...

CREATIVE

Creative Labs Sp z o.o.,
02-708 Warszawa,
ul. Bzowa 21,
tel.: +22 853 02 66,
e-mail: info@creative.pl,
pomoc techniczna:
tel.: 00 800 353 12 29
(koszt połączenia 1 impuls),
e-mail: support@europe.creative.com

www.europe.creative.com/audigy2

Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500); ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);
JTT Computer S.A. (tel.: +71 347 58 00); Tech Data Polska Sp. z o.o (tel.: +22 547 92 00).

©Copyright 2002. Creative Technology Ltd. Creative, Sound Blaster i EAX są zarejestrowanymi znakami towarowymi, zaś Advanced HD i Audigy są znakami towarowymi Creative Technology Ltd. THX jest zarejestrowanym znakiem towarowym THX Ltd. Wszystkie inne nazwy marek i produktów są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi ich odnośnych właścicieli. Wszystkie specyfikacje techniczne mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

GATUNEK: SPORTOWA/MANAGER

EA SPORTS TOTAL CLUB MANAGER 2003

Eld

Czasem dziwię się polityce wielkich firm. Ot, chociażby takie EA Sports ładuje mnóstwo kasy na reklamę beznadziejnego NHL 2003, a w tym samym czasie cichaczem wydaje doskonały Total Club Manager 2003.

Jak widzicie, animacje zost stworzone na silniku FIFA.

Jesteście wariatami kochającymi spędzać czas na przeglądaniu dziesiątek tabel, które określają wiek piłkarza, jego umiejętności, formę, kondycję itd.? Oczekujecie z niecierpliwością na Championship Manager 4? Jeśli tak, to mam dla was lekarstwo, które mnie skutecznie wyleczyło z tej ostatniej dolegliwości. Ta gra nazywa się Total Club Manager 2003 i udowadnia, że EA Sports zna się na menedżerach piłkarskich. Poprzednie gry tworzone przez tę firmę - poza grafiką - oferowały niewiele ciekawego, a przede wszystkim brakowało w nich realizmu. Teraz panowie programiści stworzyli bestię, która zawiera dokładnie to, czego wymagamy od menedżera piłkarskiego - realizm stoi na dobrym poziomie, a gra wygląda wręcz zabójczo.

Polacy nie gęsi

Wielkie mnie ogarnęło zdumienie, gdy moje oczy ujrzały menusy początkowe Total Club Managera. Oprócz tradycyjnie już wielkich lig możemy wybrać do poprowadzenia klub z europejskiego zaścianka, jak chociażby lig polskiej, islandzkiej, fińskiej, ukraińskiej etc. W dalszym ciągu rzadkością jest obecność naszej miernej ligi w menedżerach czy piłkach kopanych, tym bardziej powinniśmy się cieszyć, że samo wielkie EA Sports zwróciło uwagę na nas maluczkich. Mało tego, w grze są prawdziwe nazwiska piłkarzy, także z naszej ligi. Ich statystyki, pozycje na boisku, wiek oraz wiele innych szczegółów zgadzają się z rzeczywistością. Panowie z EA Sports w tym przypadku przyłożyli się do tego stopnia, że możemy przeczytać wiele interesujących faktów na temat klubów. Chociażby taki drobiazg jak ten, że kibice Wisły Kraków przyjaźnią się z fanami „S. Wroclaw" (pisownia oryginalna), czy adres internetowy klubu. Takie detale zdecydowanie pozytywnie wpływają na odbiór gry.

Nareszcie EA Sports zrobiło menedżer piłkarski, o jakim marzyli wielbiciele tego rodzaju gier.

Kariera od zera

Kolejnym atutem Total Club Manager 2003 jest opcja gry na trzy sposoby. Pierwszy z nich to wskoczenie na stanowisko menedżera dowolnego klubu piłkarskiego (Career with random club), kariera w wybranym przez siebie klubie, łącznie ze wszystkimi konsekwencjami tego wyboru (Real career with club selection), i wreszcie możesz związać się na całe życie ze swoim ulubionym klubem (Play with fixed club). Oprócz tego możemy wybrać stopień trudności oraz to, jakimi finansami na starcie ma dysponować klubowy skarbnik. Również samodzielnie rozdysponowujemy cechy, jakimi się charakteryzujemy. Rozdzielamy je pomiędzy umiejętność motywacji, zdolności trenerskich, trenowania bramkarzy oraz talentu negocjacyjnego. Dodajmy tu, że grać może do czterech osób naraz w maksymalnie pięciu różnych ligach. Swoją drogą, kto miałby tyle siły, by czekać kilkadziesiąt minut na swoją kolejkę?

Następna istotna i umilająca życie sprawa, która wpływa na rozgrywkę - to możliwość zakreślenia obowiązków gracza. Samodzielnie ustalamy, czym mamy się zajmować w klubie. Jeśli interesują cię sprawy typowo trenerskie - w spokoju możesz sobie odpuścić ustalanie cen biletów, rozbudowę infrastruktury klubowej, sprzedaż gadżetów i milion innych spraw, aby skoncentrować się na taktyce zespołu, treningu, transferach etc. I odwrotnie, lub też inaczej - tak jak to sobie obmyślicie. Kombinacji jest tak wiele, jak dużo może być obowiązków menedżera w klubie piłkarskim. Ponadto w opcjach w dowolnym momencie można to zmieniać.

Król menedżerów?

Jam jest panem tego klubu

Jeśli chodzi o rozgrywkę, wydaje mi się, że autorzy o niczym nie zapomnieli. Jest tu wszystko to, co kochają komputerowi menedżerowie i trenerzy. Sporo czasu trener może poświęcić na wertowanie składu, kto jest w formie, a kto bez, zastanowić się, kto ewentualnie mógłby zasilić drużynę, jaka taktyka sprawdzi się w następnym meczu, jakie elementy gry powinni poćwiczyć w danym tygodniu podopieczni itd. Elementy trenerskie są całkiem fajnie rozbudowane i nie ograniczają się do kilku ustawień czy wymiany kontuzjowanych graczy na innych. Tu naprawdę, i wiele, czynników składa się na to, jaki wynik padnie na boisku. Podoba mi się zwłaszcza to, że duży nacisk położono na morale kopaczy. Jego wzrost lub też obniżenie zależą od naprawdę wielu sytuacji w klubie. Morale zespołu wzrasta, gdy (na przykład) powiemy coś sensownego prasie przed czy po spotkaniu albo kupimy zawodnika, który zwiększy siłę drużyny. Takie transfery to zresztą w ogóle ciekawa sprawa, bo jeśli kupimy kogoś wartościowego, zadowolona będzie cała drużyna, z wyjątkiem... faceta, który do tej pory grał właśnie na tej pozycji w zespole. Jego morale od razu leci w dół, a niektórzy wygłaszają nawet niezadowolenie w wywiadach prasowych.
(Dziwne? Ani trochę!) A wiadomo, że bez skonsolidowanego składu trudno o sukcesy.

Kupić, nie kupić...

Bardzo dobrze odwzorowano rynek piłkarski, jeśli chodzi o transfery. To, że masz pieniądze, nie znaczy, że kupisz upatrzonego wcześniej zawodnika. Jest całkiem możliwe, że zawodnik nie zgodzi się na transfer z kilku powodów, jak chociażby wielkość klubu, opinia o twojej osobie, atmosfera w zespole itd. Jak widać, pieniądze nie są najważniejsze. Co ciekawe, trafny zakup przyciąga do klubu sponsorów, którzy mogą np. zaproponować opłacanie połowy pensji zawodnika. Skoro już piszę o opiniach, np. na twój temat, jest to kolejny ważny element tej układanki. Zdanie, jakie mają o tobie piłkarze, prasa i fani, decyduje o tym, jak długo utrzymasz się na stołku. To, jaką odpowiedź dasz na pytanie zadane w wywiadzie telewizyjnym, może sprawić, że następnego dnia będziesz pracował w klubie - lub nie. Podpowiedź: powinieneś wierzyć w własną drużynę i być optymistą.

Nowa gra EA Sports zawiera wszystko to, czego wymagamy od prawdziwego i rasowego menedżera, a że do tego wygląda ładnie – nic, tylko grać.

A może coś wybudować?

Klub musi zarabiać, aby płacić zawodnikom i kupować nowych kopaczy, więc musi sprzedawać jak najwięcej biletów na mecze oraz gadżetów związanych z wizerunkiem zespołu czy pozyskiwać nowych sponsorów. To oczywiste. Tak jak to, że o wygodę kibiców należy dbać poprzez rozbudowę stadionu, budowę nowych sklepików z pamiątkami czy parkingu. Aby łatwiej przebiegała współpraca z mediami, można wyłożyć kasę na centrum prasowe. A żeby piłkarze szybciej wracali do zdrowia - postawić centrum rehabilitacyjne.

Czas na mecz!

Autorzy zdecydowali się przedstawić mecz tradycyjnie, tj. na trzy sposoby: animację spotkania, komentarz w stylu Championship Managear i tylko wynik końcowy. Animacja, tak jak poprzednio, wykorzystuje starszy silnik FIFA, ale myliłby się ten, kto by myślał, że znowu zaserwowano nam jedynie głupawe animacje. Tym razem mamy wpływ na to, co się dzieje na boisku. Jakim cudem? Ano takim, że co jakiś czas słyszymy z offu głos krzyczący „podanie" albo „strzał" lub „wślizg" i jeśli odpowiednio szybko zareagujemy, nasz zawodnik wykona właśnie taką czynność. To novum czyni z Total Club Managera grę zdecydowanie ciekawszą. Już nie wpatrujemy się minutami w ekran monitora, lecz sami wywieramy pewien wpływ na sytuację. Oczywiście w dowolnym momencie możemy także przejść do opcji taktycznych lub zmienić któregoś z zawodników.

Facet z pudełka

Bobby Robson jest jednym z najbardziej znanych menedżerów piłkarskich na świecie. W karierze prowadził wiele zespołów, w tym m.in. reprezentację Anglii, Barcelonę i Newcastle. Wszędzie odnosił mniejsze lub większe sukcesy.

Znajoma grafika

W przypadku grafiki Total Club nie mam żadnych pytań. Menuski są wręcz śliczne, a interfejs - perfekcyjny. Podoba mi się w nim to, że wystarczy najechać na prawą krawędź ekranu kursorem, a menu wysuwa się automatycznie. W dodatku poszczególne działy są oznaczone innym kolorem. Wiadomości niebieskim, menusy odpowiadające za trenerkę - zielonym, opcje transferowe - pomarańczowym, wszelkie finansowe sprawy na ciemnoniebieskim, a statystyki i opcje - fioletowym. Całość wygląda niezwykle sensownie i ułożono to wszystko z głową, zaś kolory świetnie dopasowano.

Jak już wcześniej napisałem, animacje meczowe są przedstawione za pomocą silnika FIFA. Konkretnie starszej jego wersji, bodajże tej z FIFA 2001. Ale jak na menedżera - animacje są wręcz doskonałe. Do tego nie są schematyczne, co zdarza się we wszystkich grach menedżerskich. Jeśli panowie z EA Sports utrzymają ten styl pracy, za dwa lata możemy spodziewać się w menedżerze cudeniek z FIFA 2003...

Wstaw własne mp3

Muzyka w grze nie jest może wybitna, ale jest tam jedna opcja, która okazuje się strzałem w dziesiątkę. Można wstawić do gry własne mp3, co diametralnie zmienia odbiór gry. Nie ma to, jak kierować poczynaniami naszych kopaczy, słysząc w tle chociażby Enter Chaos czy Misterię. Niestety w trakcie meczu włącza się komentarz, a za mikrofonem siedzi pan... John Motson! Mój „ulubieniec" po raz nie wiem już który doprowadza mnie do szału anemicznym stylem wypowiedzi. Dobrze chociaż, że w miarę poprawnie wymawia nazwiska, takie jak Żurawski czy Szymkowiak.

Po każdej serii spotkań wybierana jest jedenastka kolejki.

Kto jest lepszy?

W ten oto sposób EA Sports na przestrzeni kilku tygodni po raz kolejny pozytywnie mnie zaskoczyło. Najpierw FIFA 2003, teraz doskonały Total Club Manager 2003. Nie chcę w tym miejscu pisać, która z gier jest lepsza. Kultowy Championship Manager 3 czy Total Club. Z pewnością nowa gra EA Sports zawiera wszystko to, czego wymagamy od prawdziwego i rasowego menedżera, a że do tego wygląda ładnie – nic, tylko grać. Zagrajcie i sami zadecydujcie, czy korona została odebrana Championship Managerowi.

9

Producent: EA Sports ■ **Dystrybutor:** Cenega ■ **Wymagania:** PII 350, 64 MB RAM, 4x CD-ROM, WIN 98/2000/ME/XP, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** 8 MB ■ **Internet:** www.totalclubmanager.com

- mnóstwo lig, w tym polska ■ sporo opcji, dobra grywalność ■ bardzo ładna grafika ■ mo liwość odpalenia własnej muzy
- czemu komentatorem jest Motson?

INFO

WHITEOUT

GATUNEK: SPORTOWA/WYŚCIGI

Czarny Iwan

Vicarious Visions znane jest przede wszystkim z gier na GBC i GBA (np. Crash Bandicoot, Tony Hawk Pro Skater 3, Frogger Advance), ale tytuły rodem z VV pojawiają się właściwie na każdej platformie. Również na PC ukazało się kilka ich gier (np. Synnergist, Terminus), chociaż nie były to jak na razie hity, które dotarłyby w pobliże listy przebojów.

Whiteout pojawiło się na kilku platformach (oprócz PC również na PlayStation 2, Xbox), a wydaniem tytułu zajął się inny konsolowy potentat, czyli Konami. Sama gra przypomina nieco klasyczny Wipeout (zauważyliście, że podobnie brzmią oba tytuły? Autorzy po prostu pokazują, czym się inspirowali), jednak pozbawiony futurystycznego klimatu. Tak naprawdę najbliższe Whiteout jest oczywiście Sno Cross Extreme - mało znana gierka, która również traktuje o wyścigach skuterów śnieżnych, a ciekawostką jest tu to, że wyprodukowała ją... ta sama firma. I chyba wszystko jest już jasne, jeśli idzie o genezę tej gry.

Efekty specjalne w postaci promieni słońca, deszczu, bijącego spod płóz śniegu robią dobre wrażenie.

Tryby gry

Po niezłym wstępie (naprawdę ładnie zrealizowano tu intro) można już samodzielnie przekonać się, jak to jest prowadzić po śniegu 150 kilogramowego potwora z prędkością o przynajmniej 50 km/h większą od tej, jaką dyktuje instynkt samozachowawczy. W menu do wyboru mamy 4 tryby zabawy: Progressive Career, Arcade, Quick Race, Time Trial. Najciekawiej jest w Progressive Career, gdzie staramy się wspiąć po kolejnych szczeblach kariery (ot - niespodzianka!), by ostatecznie przejść na zawodowstwo i wystartować w zawodach Professional. Co zresztą wymagać będzie od nas sporo zachodu.

Coffin - jeden z prostszych trików. Zawodnik szeroko rozstawia nogi i trzyma się maszyny tylko rękoma.

Medale i gotówka

Wygrane są punktowe w zależności od miejsca na mecie. Punkty z kolei przyznawane za pierwsze trzy miejsca. Szczególnie cenna jest pierwsza pozycja, bowiem otwiera ona drogę do bonus track. Jest to ta sama trasa, jednak z cennymi znajdźkami na torze. Właściwie co kilka metrów na trasie umieszczono kolorowe cyfry zawieszone tuż nad torem. O ile zawodnik trafi w cyferkę, jego końcowa punktacja wzrośnie o sumę wszystkich ustrzelonych liczb. Te z kolei przekładają się na gotówkę. Oczywiście gracz może zyskać szmal również za wykonane triki, a oprócz tego jeszcze za przeskoczenie płonących obręczy czy też znalezienie na trasie skrótu. Wspomniane triki to masa sztuczek, jakie przypominały mi bardzo efektowne ewolucje w Motorcross Madness. Owych sztuczek jest ponad czterdzieści.

Białe zmotoryzowane szaleństwo

Pieniędzy nie zbieramy jedynie dla własnej satysfakcji. Za gotówkę bowiem można kupić części do skutera, a nawet wymienić maszynę na szybszy oraz lepszy model. Każdy z nich charakteryzują trzy podstawowe parametry: przyspieszenie, szybkość, zwrotność. Początkowo dostępne są tylko trzy takie potwory: Aurora Shadow, Tempest Chinook i Fabuki Dee. Ich parametry nie są najlepsze, ale dzięki tuningowi można je podrasować. Tuningowanie jest tutaj ważne, ponieważ dopiero po osiągnięciu maksimum ulepszeń w menu pojawiają się kolejne modele śnieżnych ścigaczy! Tym razem są to zdecydowanie szybsze i zwrotniejsze modele. W sumie w grze dostępnych jest 15 maszyn.

Statystyki i parametry dotyczące skuterów śnieżnych odnoszą się również - w pewnym stopniu - do zawodników. Każdego z nich scharakteryzowano kilkoma parametrami, w tym dwoma, które można poprawić (siła i zręczność). Zawodników jest 12, w tym kilku, którzy pojawiają się dopiero po dotarciu na odpowiedni poziom.

Byle osiągnąć cel

Z pozostałych dostępnych w Whiteout trybach gry, komentarza wymaga przede wszystkim Arcade. W przeciwieństwie do Progressive Career nie wystarczy pokonać przeciwników, aby przejść do kolejnego etapu gry. Trzeba też zbierać punkty, ale by zebrać maksymalną i konieczną do promocji ich liczbę, należy zrealizować kilka wytyczonych przez autorów gry celów. Tych może być nawet 7 podczas jednego wyścigu. Na niektórych trasach należy po prostu zaliczyć najlepszy czas (w odniesieniu do rekordu podanego przed wyścigiem) lub uderzyć we wszystkie płonące obręcze. Zadaniem może też być odkrycie wszystkich skrótów lub np. rozwalenie śniegowego bałwana ukrytego gdzieś na trasie. Przy czym wbrew pozorom, nie trzeba realizować wszystkich questów podczas jednego rajdu. (Wiem, przed chwilą pisałem, że TRZEBA je zaliczać. Ale zaprzeczam sam sobie: po ukończeniu wyścigu wystarczy zapisać grę i... ponownie wystartować

Wyścigi ciężkich skuterów śnieżnych po ulicach miasta w Rosji? Dlaczego nie! Rzetelne wyścigi, akrobacje w powietrzu, efektowne trasy. Whiteout ma czym kusić graczy.

w tym samym rajdzie. Zaliczone uprzednio cele będą już odfajkowane, wystarczy tylko skupić się na tych, których do tej pory nie zaliczyliśmy. Nieco to dziwne, ale czemu nie?)

Tory i trasy

Trasy, na jakich ścigają się mistrzowie SnoCrossu, to g zupełnie odmiennych scenerii. Będą to np. ulice Sant Petersburga w Rosji, śnieżna kraina Tundra Drome, Trojan Park w USA itd. Zasypane, głębokie doliny na Alasce wymagają zupełnie innej techniki jazdy niż wąskie, niebezpieczne ulice miast czy też kręte górskie ścieżki, po których też przyjdzie się nam ścigać. Odcinki specjalne, czyli ukryte skróty, pozwalają przejechać trasę o wiele szybciej, ale są też trudniejsze technicznie. Może to być np. fragment starej kopalni z wąską trasą kolejki, gdzie najmniejszy błąd kończy się katastrofą. W innym miejscu gracz znajdzie się w samym środku nieczynnej fabryki lub też na zamarzniętym jeziorze.

Komplikacja tras rośnie w miarę zdobywania kolejnych szlifów. Co do wyglądu odcinków, ponownie nasuwa się tu silne skojarzenie z Wipeout. Nawet dopalacze, które w Whiteout nazwano nitro, wyglądają podobnie i działają podobnie (niebieskie pasy na podłożu).

Co do jakości graficznej gry nie mam większych zastrzeżeń. Wygląda bardzo dobrze, jest dopracowana, zadbano o szczegóły w rodzaju drzew na poboczach czy refleksów świetlnych bijących po oczach. Pomyślano też o zmiennych warunkach pogodowych. Tzn. zima jak była, tak jest - ale co innego słoneczna pogoda, a co innego trzaskający mróz i zamieć...

Fizyka i muzyka

Fizyka postaci oraz reakcje skuterów są bardzo dobre - naturalnie jak na grę zręcznościową, nie symulator. Słabsze maszyny buksują albo ślizgają się po śniegu, tracą moc przy bardziej stromych podjazdach itd. Gorsi zawodnicy z kolei nie potrafią utrzymać się na siodełku po wykonaniu ewolucji. Warto w tym miejscu jeszcze dodać, że w grze zamieszczono dane pięciu autentycznych mistrzów SnowCross (m.in. Tucker Hinbert i Nathan Titus).

Tło muzyczne to kolejny plus gry. Znajduje się tu kilkanaście mocnych kawałków. Są to piosenki zespołów, takich jak 3rd Strike, Bionic Jive, Motion Man, Bad Religion, Skhool Yard i innych.

Na pewno warto

Whiteout nie ma wielu minusów. Jednym z nich jest to, że multi pozwala zmierzyć się jedynie dwóm graczom (na jednym kompku). Sterowanie wygląda wówczas tak, że jedna osoba używa klawiszy, a druga pada lub joya. Inna wada to brak stopniowania trudności. Gra jest sosunkowo prosta i można np. Progressive Career przejść w jeden dzień. Szkoda, że nie ma utrudnienia dla hardcore'owych graczy.

Tak czy inaczej Whiteout jest bardzo grywalnym i dobrze zrealizowanym (choć widać, że za stosunkowo niewielkie pieniądze) tytułem. Warto weń zagrać.

Skrót przez tereny fabryczne. Łatwo można zgubić głowę lub rękę na jakimś wystającym metalowym elemencie.

SnoCross

Największy konkuret Whiteout. W przeciwieństwie do tego ostatniego SnoCross jest bardziej symulatorem niż grą typowo zręcznościową. Ma też tryb Hill Climbing, którego nie uświadczymy w Whiteout. W SnoCross jest też ciekawy moduł uszkodzeń różnych części skutera, a także firmowe modele Yamahy. Czegoś takiego nie ma w Whiteout, jednak gra z VV jest porządniejsza graficznie i ma rozbudowany nowy tryb Progressive Career.

Trudny etap z wieloma skoczniami i tunelami.

7+

Producent: Vicarious Visions ■ **Dystrybutor:** Konami ■ **Wymagania:** PII 700 MHz, 64 MB RAM, Win 98/2000/Xp ■ **Akcelerator:** tak, 32 MB RAM ■ **Internet:** www.konami.com/whiteout

- ■ nietypowy temat ■ du o ciekawych trybów zabawy ■ niezłe trasy z wieloma ukrytymi skrótami ■ fajna muzyka ■ du o odlotowych ewolucji
- ■ gra jest odrobinę za łatwa ■ brak stopniowania trudności ■ multi jedynie dla dwóch graczy na jednym kompku

INFO

GATUNEK: ŚCIGAŁKI

Demonic Speedway VS. FIM Speedway Grand Prix

Kilka latek minęło, odkąd dane mi było ostatni raz oglądać grę z żużlem w roli głównej. Gwoli ścisłości był to menedżer stworzony przez ten sam zespół, co osławiona Liga Polska.

Kto jest kim?

Obie gry reklamowane są dość szumnie, co w przypadku polskich produkcji nie jest niczym nowym. Każda liszka chwali własny ogon, aczkolwiek tym razem określenie „gra, w której drzemie demon polskiego żużla" raczej wywołuje ataki śmiechu niż zaciekawienia czy wręcz pytania typu „czyżby wreszcie porządna polska gierka?". Zatem plus dla Techlandu za umiar w reklamowaniu...

Demonic Speedway: dostępne są tu cztery tryby gry - trening, jazda na czas, pojedynczy wyścig i kariera. Ten ostatni daje graczowi szansę na występy w lidze polskiej i Grand Prix. Podczas kariery możesz ulepszać motocykl oraz zatrudniać trenerów, którzy poprawią twoje umiejętności. Minusem tego jest fakt, że w grze nie uświadczymy nazwisk prawdziwych zawodników, zaś kilka rzeczywistych torów nie jest w stanie tego zrekompensować. Wprawdzie w grze jest edytor pozwalający na ręczne wklepanie nazwisk, ale ja jestem na to zbyt leniwy. Zwykli gracze pewnie też tak podejdą do tej sprawy, jedynie entuzjaści - być może - skorzystają z edytora.

FIM Speedway: w tym przypadku autorzy postarali się o wiele bardziej i wykupili od Benefield Sports International prawa do używania marki Grand Prix. Dzięki temu gracz może się wcielić w rolę Crumpa, Golloba czy Lorama, jak również ścigać się na torach w Voyens, Cardiff i Bydgoszczy. Tryby gry są podobne do tych z Demonic Speedwaya, bo mamy tutaj Grand Prix, jeden wyścig i trening. Ta ostatnia opcja jest też dostępna w trybie Grand Prix, gdzie przed ściganiem się możemy na danym torze potrenować.

Ostatnie sekundy przed startem zawsze są nerwowe.

Taśma

Najważniejsza jest jednak sama rozgrywka i również pod tym względem Demonic oddaje pole FIM. W FIM bowiem jeździ się całkiem dobrze. Ten, kto wyjdzie na pierwszym wyjściu z wirażu, może się czuć zwycięzcą. Może trochę przesadzam, ale tak jak w rzeczywistości – tak i tu trudno jest sięgnąć po wygraną, jeśli się zagapimy na starcie. Potem umiejętności nie mają już takiego znaczenia, raczej liczy się moc i stan maszyny. Dlatego podczas zawodów mamy sposobność zaglądania do garażu i dłubania w bebechach jednośladu. Możemy ustawić odpowiednie przełożenie lub wymienić opony, silnik czy ramę. Wszystko to jest ważne, bo przecież w trakcie zawodów części szybko się zużywają, a bywa, że nawet już po dwóch wyścigach silnik wyciąga tylko 90% mocy.

ELD

Tymczasem niczym grom z jasnego nieba spadły na mnie, w środku zimy, dwie gierki o tej samej żużlowej tematyce. Mało tego, obie powstały na polskich ziemiach i obie są ścigałkami, a nie menedżerami. Dla mnie to lepiej, gdyż za nic w świecie nie mogę się połapać w tych wszystkich średnich meczowych, biegach nominowanych i innych żużlowych zawiłościach. Swoją drogą, dziwny zbieg okoliczności, że w tym samym czasie pojawiają się na rynku tak podobne gry, prawda? Ale dla mnie, to sytuacja wręcz wymarzona - by je postawić koło siebie i przeanalizować, która z nich jest lepsza.

Powtórki w tej grze są bardzo widowiskowe.

...jak w życiu

Wyścigi odbywają się według zasad Grand Prix, czyli najpierw biegi eliminacyjne, potem faza główna i na końcu finałowa. Nie miejsce tu, by rozwodzić się o zasadach tego sportu (punktach za każdy bieg, dlaczego w tym biegu, a nie w tamtym etc.). Wszystko to dokładnie wytłumaczono w instrukcji. Starty w Grand Prix wiążą się z gratyfikacjami pieniężnymi, a co za tym idzie - po każdych zawodach można odwiedzić sklep. Kupić tu można nowe podzespoły, a także wyremontować te zużyte.

Demonic: rozgrywka jest dość podobna, przynajmniej jeśli chodzi o to, że pomiędzy zawodami możemy zakupić lub wyremontować sprzęt, a nawet zatrudnić trenera.

Wszystko by grało, gdyby nie to, że sama jazda nie sprawia takiej frajdy jak w FIM. Ma się tu wrażenie przesiadki z niezłego motocykla na popularny wieki temu komarek. Nie ma takiej szybkości i szaleństwa, jakie są w FIM. Poza tym sterowanie jest nieco gorsze, a sam motocykl gorzej reaguje na nasze poczynania. W Demonic całkiem łatwo najechać na taśmę przy starcie lub też wypaść z toru, co w obu przypadkach kończy się w garażu i na oglądaniu wyścigu jako widz. Wprawdzie takie same zasady obowiązują w FIM, ale tam łatwiej jest zapanować nad maszyną i nie wystarczy dotknąć tylko linii wzdłuż toru, by zostać wykluczonym.

Szpieg z Krainy Deszczowców

Demonic: muzyka jest tutaj naprawdę dobra - rockowa i dość ciężka. Zdecydowanie najlepszy element w całej grze. Natomiast, co dziwne, nie ma tu głosu komentatora. Występy żużlowców śledzimy, za kompana mając

EXPLOZJA ADRENALINY!

Na płycie DVD znajdziesz extremalne dodatki:
- excytujące sceny /nie wykorzystane w filmie/
- extrawaganckie reportaże
- excentryczny komentarz reżysera
- extra filmografie

VIN DIESEL

OD 13 LUTEGO NA DVD VIDEO I WIDEO

TYLKO W DOBRYCH SKLEPACH I WYPOŻYCZALNIACH

©2002 Revolution Studios Distribution Company, Inc. All Rights Reserved. ©2003 Layout and Design Columbia TriStar Home Entertainment. All Rights Reserved. Dystrybucja w Polsce: Warner Bros. Poland Sp. z o.o.

REVOLUTION STUDIOS

RADIOKOLOR 103 fm Twój wybór... POPCORN SWIAT FILMU DVD onetkonekt Club

dźwięki z trybun, które są całkiem znośne. Podobno zresztą odgłosy te były nagrywane podczas zawodów żużlowych.

FIM: w tym przypadku trudno cokolwiek powiedzieć pozytywnego o warstwie audio. Jednym z atutów gry jest - podobno - komentarz pana Tomasza Lorka, znanego znawcy tegoż sportu i komentatora kilku stacji telewizyjnych. Nie wiem, ile ten pan otrzymał pieniędzy za użyczenie głosu, ale ja za taką pracę nie zapłaciłbym ani złotówki. To jest jakiś kiepski żart! Ten pan mówi głosem tak znudzonym, że człowiek dostaje wysypki. Faceta nawet nazwaliśmy w redakcji „Szpiegiem z Krainy Deszczowców", gdyż tembr jego głosu pasowałby idealnie do „carramba" Don Pedro z „Porwania Baltazara Gąbki". Posłuchajcie tylko, co ten koleś mówi o stadionach, na których odbywają się zawody. Tak naprawdę jest mi wszystko jedno, ile kilometrów dzieli Hamar od Oslo i w ile sekund składa się dach w Cardiffie. A już na pewno grubą przesadą jest twierdzenie, jakoby stadion żużlowy w Bydgoszczy miał być najładniejszy ze wszystkich na świecie. (Naturalnie dla fanów żużla te informacje mogą być ciekawsze niż dla mnie, a mieszkańcy Bydgoszczy na pewno poprą pana Tomka w całej rozciągłości.)

Dużo większe emocje na pewno oferuje FIM Speedway

Jeżeli jeszcze żywicie jakąś nadzieję, że podczas biegów jest lepiej, to już spieszę spragniony, by ją rozwiać - jest z tym równie słabo. Szlag - normalnie - spokojnego człowieka trafia, gdy co okrążenie słyszy anemiczny głos mówiący „na prowadzeniu Loram, przed Gollobem, Crumpem (...)". Całkowicie beznamiętny głos powtarzający w kółko to samo! Czy potraficie to sobie wyobrazić? Także komentarz w chwili startu, kiedy przecież wszystko się rozstrzyga - ogranicza się do dwóch zwrotów na zmianę odczytywanych z kompaktu. A że odgłosy z trybun też są nijakie, proponuję zupełnie wyłączyć dźwięk w FIM. Po co szargać nerwy?

Czytałem, że komentator z gry NBA 2003 nagrywał nazwisko każdego gracza, który się w niej pojawił na 8 różnych sposobów – tak by intonacja i ilość pozytywnej lub negatywnej emocji w jego głosie była odpowiednia do tego, co dzieje się na ekranie. Ech, czy nasza firma nie mogłaby zrobić tego, co EA?

Chrome'owanie na stadionie

Graficznie obie gry sporo dzieli i co śmieszniejsze, jedna jest ładniejsza, jeśli chodzi o to, co się dzieje poza wyścigami - druga za to ładnie wygląda podczas ich trwania.

FIM: silnik osławionego już Chrome'a robi swoje. W czasie wyścigów gra wygląda ślicznie. Motocykle i zawodnicy zostali przygotowani z niesłychaną dbałością o szczegóły. Plastrony z nazwiskami i reklamami przekonują nas do tego, aby czuć się jak podczas oglądania prawdziwych zawodów Grand Prix. Także stadiony, jak i sama publiczność może i stoją na nie najwyższym, ale na pewno bardzo dobrym europejskim poziomie. Areny zresztą powstały na bazie zdjęć i innych materiałów dostarczonych przez BSI. Dużo radości sprawiają również powtórki, w których dokładnie widać walkę i sypiący się spod kół żużel. Tu, Techland nie ma powodów, by się wstydzić przed zachodnimi grafikami i programistami. Jeszcze ładniejsze są filmiki, gdy np. żużlowcy wyjeżdżają na tory, ustawiają się pod taśmą itd. Natomiast zupełnie nie trafiają do mnie menusy. Niby są czytelne, ale takie jakieś... mało efektowne.

Demonic: w tym przypadku jest całkowicie odwrotnie. Menusy utrzymane w bieli i odcieniach szarości są czytelne i w tej subtelnej prostocie - wręcz ładne. Natomiast gra podczas wyścigów nie wygląda już tak dobrze. Grafika – w porównaniu z FIM – jest wręcz biedna. Zawodnicy mają zdecydowanie mniej szczegółów, stadiony z widocznymi gdzieniegdzie kibicami są zwyczajnie brzydkie. Nawet padający deszcz jest taki sobie - widywałem lepszy w grach już kilka lat temu. W sumie nie ma tu chyba nic, za co mógłbym pochwalić grafików Demonica...

Kto pierwszy do mety?

Dużo większe emocje na pewno oferuje FIM Speedway, pod warunkiem jednak, że wyłączymy głos tego przeklętego komentatora. Jeśli zagracie, sami będziecie zdziwieni, że jeden człowiek może w takim stopniu popsuć odbiór gry. Grywalność jest mimo to naprawdę spora. Natomiast jeśli chodzi o Demonic Speedway, jedynymi pozytywnymi aspektami obcowania z nim jest możliwość posłuchania niezłej muzyki i klikania w ładnych menusach. Cała reszta jest przeciętna.

FIM Speedway Grand Prix

7

Producent: Techland **Dystrybutor:** Techland **Wymagania:** P 500, 128 MB RAM, WIN 98/ME/XP, 4xCD **Akcelerator:** 16 MB **Internet:** www.techland.pl

- prawdziwe nazwiska i tory
- ładna grafika
- dobry engine
- beznadziejny komentator
- słabo wyglądające menusy

03/2003

INFO

Demonic Speedway

5

Producent: Cenega **Dystrybutor:** Cenega **Wymagania:** PIII 400, WIN 95/98/ME/XP, 64 MB RAM, 4xCD **Akcelerator:** 16 MB **Internet:** www.cenega.pl

- bardzo fajna muzyczka
- ładne i czytelne menusy
- grafika nie najwyższych lotów
- brak komentarza, brak prawdziwych nazwisk
- słaba grywalność

INFO

IRONSTORM PL

GATUNEK: FPS

CormaC

Coraz częściej w moje ręce wpadają lokalizacje kinowe, a więc takie, w których pozostawiono oryginalny dźwięk, opatrzywszy go polskimi podpisami. Nie ukrywam, że tendencję tę uważam za jak najbardziej właściwą, bo nigdy nie przepadałem za dubbingiem ani w filmach, ani w grach. Dubbingowane tytuły sprawiają na mnie wrażenie sztuczności, a że nie mam awersji do czytania, ilekroć sięgam po wersję inną niż angielska, prędzej znajduję lokalizacje kinowe od pełnych.

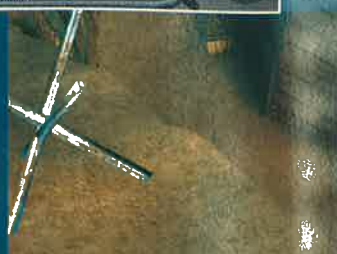
Zjednoczone siły Ameryki i Europy Zachodniej walczą przeciw współczesnemu Dżyngis-Chanowi.

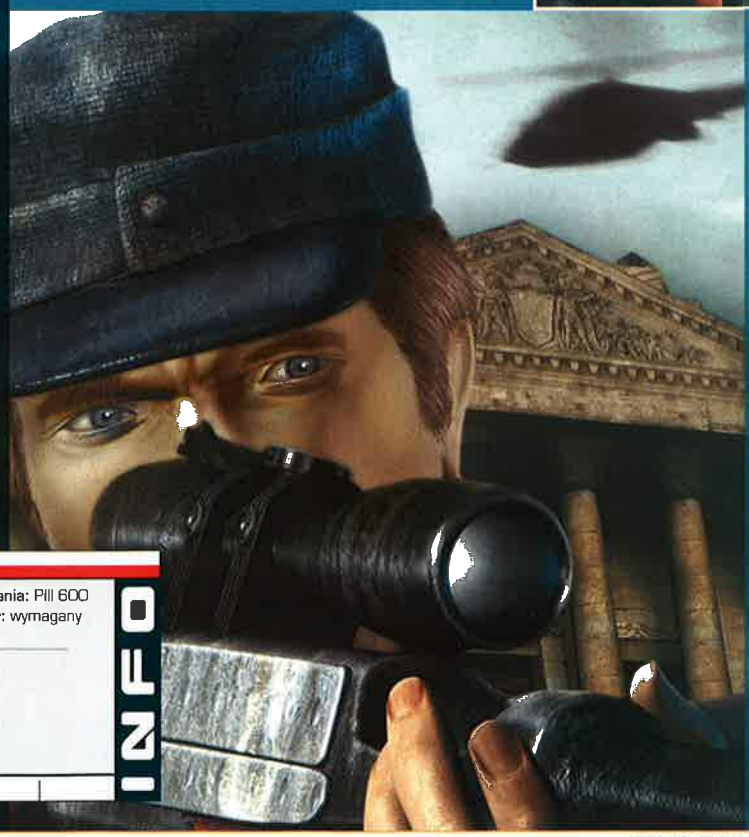
Taką właśnie lokalizacją (kinową) jest polska wersja IronStormu. Zanim jednak napiszę o tłumaczeniu gry, standardowo już rzućmy okiem na instrukcję, która jako często pierwszy kontakt z grą (pomijam pudełko, na którym - swoją drogą - błędów żadnych nie ma), może od razu skutecznie zepsuć wrażenie. Przyzwyczaiłem się do tego, że CD-Projekt trzyma dobry poziom i wpadki są rzeczywiście wpadkami, a nie regułą. Tak też jest tym razem, choć nie uniknięto kilku drobiazgów - bardziej mechanicznych aniżeli wystawiających kompetencję zespołu polonizacyjnego na salwy śmiechu (bo nie wierzę, by tłumacz naprawdę myślał, że XIX wiek oznacza się jako IXX).

Inne z wyłowionych drobiazgów to brakujące literki czy przecinek postawiony odruchowo (i moim zdaniem - błędnie) przed „że" (w „jako że ...") – choć tu się pewnie można o „być albo nie być" tego przecinka spierać długo i namiętnie, nie osiągnąwszy konsensusu.

Jeśli chodzi o napisy w grze, nie wyłowiłem żadnych uchybień natury technicznej, poza tym, że czasem tekst jakoś dziwnie się przewija! (choć nie wiem, jak to wyglądało w wersji oryginalnej), co jednak w żadnym stopniu nie wpływało na jego czytelność. Mam natomiast pewne zastrzeżenia co do zgodności polskich podpisów z mówionym oryginałem. Tłumacz dość dowolnie potraktował tekst angielski. Nie zrozumcie mnie źle – nie przekręcił ani nie wypaczył znaczenia. Opowiedział to samo, tylko czasem po swojemu. ;) Szczególnie widoczne to było w przekładach... rosyjskojęzycznych audycji w napotykanych w grze telewizorach. Zakładam, że już podpisy angielskie nieco odbiegały od oryginału, potem dołożył się do tego jeszcze polski tłumacz i wyszła wersja bardzo zubożona względem tego, co słyszymy z głośników. No cóż, nie każdy będzie miał problemy takie jak ja i nie każdy to zauważy. ;) Polecam się na przyszłość, jeśli trzeba będzie tłumaczyć coś z rosyjskiego. ;)

Polonizacja IronStormu jest raczej niewdzięcznym tematem na artykuł, jako że nie wyróżnia się ani na plus, ani na minus (to ostatnie może być plusem od biedy). :) Niewiele w sumie mam do powiedzenia więcej, oprócz tego, że CD-Projekt nie spadł poniżej przyzwoitego poziomu i dostarczył grę spolszczoną solidnie, choć nic ponad to. Inna sprawa to ta, czy w strzelance FPP tłumacz faktycznie może rozwinąć skrzydła i zaskoczyć gracza... Tak czy inaczej jeśli nie ma większych wad, ja czuję się usatysfakcjonowany.





INFO

7

Producent: Wanadoo **Dystrybutor:** CD-Projekt **Wymagania:** PIII 600 MHz, 256 MB RAM, Win98/Me/2000/XP **Akcelerator:** wymagany **Internet:** www.wanadoo-edition.com

- brak du ych wad
- równość i solidność

- niekiedy zbyt dowolne tłumaczenie

GATUNEK: PRZYGODA/AKCJA

WŁADCA PIERŚCIENI

DRUŻYNA PIERŚCIENIA

PL

Qn`ik

Three Rings for the Elven-kings under the sky,
Seven for the Dwarf-lords in their halls of stone,
Nine for Mortal Men doomed to die,
One for the Dark Lord on his dark throne
In the Land of Mordor where the Shadows lie.
One Ring to rule them all, One Ring to find them,
One Ring to bring them all and in the darkness bind them
In the Land of Mordor where the Shadows lie.

Pewnie jesteś zdziwiony, drogi czytelniku, że zacząłem ten tekst, będący bądź co bądź recenzją spolszczenia, znanym cytatem z oryginalnej - angielskiej - wersji słynnej książki. Zrobiłem to, by zapewnić równowagę w przyrodzie - skoro El General Magnifico zaczął swoją recenzję gry na podstawie Władcy Pierścieni przekładem z angielskiego (notabene własnym i wg mnie - bardzo dobrym, choć niekoniecznie wiernym; zainteresowanych odsyłam do styczniowego wydania pisma), to ja zaczynam tekstem oryginalnym. Od razu jednak zaznaczam, że nie jest to jakakolwiek aluzja do jakości lokalizacji - do wyłożenia kawy na ławę przechodzę dopiero teraz. O, już!

Rincewind się tu zaplątał...

Na początku, wbrew obyczajowi, powiem, że za przekład wszystkich tekstów w grze odpowiada niejaki Piotr W. Cholewa - rewelacyjny tłumacz, którego pracę podziwiam już od długiego czasu (mała prywata: jeśli ów osobnik to czyta, korzystam z okazji i pozdrawiam). Znany jest on przede wszystkim z przekładów anglojęzycznej fantastyki - mógłbym wymieniać tu wiele pozycji znanych autorów, jednak największym jego osiągnięciem (poza zdobyciem doktoratu z... matematyki [sic!]) jest rewelacyjne tłumaczenie cyklu „Świat Dysku" Terry'ego Pratchetta. O ile mi wiadomo, Tolkiena nigdy dotąd nie przekładał - za to grą na temat Władcy Pierścieni - jak widać - nie pogardził. Oczywiście teksty z gry mają niewiele wspólnego z powieścią - a najsłynniejszy, zacytowany na początku recenzji, jest w grze w niewątpliwie najlepszym przekładzie Marii Skibniewskiej. I dobrze.

Oficjalna gra...

...oparta na dziełach literackich J.R.R. Tolkiena - głosi dumny napis na pudełku. Niech się jednak nikt nie pomyli z oficjalną grą na podstawie filmu - ta wyszła tylko na PS2. Duży problem to nie jest, ale niesie ze sobą niewielką wadę: logo gry jest (w przeciwieństwie do filmowego) kiczowate i sprawia zdecydowanie negatywne odczucia estetyczne. To samo niestety tyczy się gadżetu w pudełku - plakatu. Nie dość, że jest maleńki, to jeszcze jego wygląd nie pozwala nawet na powieszenie go ślepemu psu w ciemnej budzie - po prostu ze względu na przyzwoitość. Szkoda - polski dystrybutor miał dobry pomysł, ale patrząc na wykonanie - lepiej było sobie ten plakacik podarować.

Pełne...

Już słyszę ten jęk zawodu gra-

czy - niestety gra jest zlokalizowana w pełni, łącznie z głosami postaci. Nie ma możliwości wybrania oryginalnej ścieżki dźwiękowej. Z jednej strony - to oczywiście plus, bo dobrze świadczy o podejściu dystrybutora, z drugiej jednak... skoro w grze i tak są napisy po polsku, można było zostawić oryginalne głosy - zwłaszcza że prezentowały się znacznie lepiej niż te podłożone. Polski dubbing zły jednak nie jest - aktorzy wczuwają się w role dość dobrze, choć mam np. spore duże zastrzeżenia do skrzekliwego i dość infantylnego „spolszczenia" Sama Gamgee.

...profesjonalne tłumaczenie

Co do jakości przekładu nie mam większych zastrzeżeń - językowo są znakomite, pojawiają się jedynie małe zgrzyty, jak np. „domyślne skróty klawiszowe" zamiast po prostu „obłożenia klawiszy" i nieco większy - zamienienie w menu gry dwóch napisów - pod „Ustawieniami sterowania" są „Ustawienia gry" i vice versa. Oczywiście w niczym to nie przeszkadza, jednak świadczy o tym, że ktoś gry nie testował przed wypuszczeniem na rynek. Wracając jednak do tłumaczenia... Piotr Cholewa nie wziął na szczęście przykładu z niesławnego przekładu Jerzego Łozińskiego, w którym zaskoczeni czytelnicy mogli poznać m.in. Froda Bagosza z Bagoszna (zamiast poczciwego Frodo Bagginsa z Bag End) i Łazika (szkoda, że nie Dżipa...) zwanego przez niektórych Aragornem. To jest - swoją drogą - stara zagwozdka tłumaczy: jak bowiem w ładny sposób przełożyć słowo 'strider' (od 'stride' - kroczyć)? Nawet w najlepszym polskim przekładzie tłumaczenie jest dość nieszczęśliwe - „Obieżyświat". W grze tłumacz zdecydował się po prostu na Aragorna. I chwała mu za to.

Kupić, nie kupić?

Choć zdecydowanie wolę wersję oryginalną, nie jest to jednak powód do tego, bym nie docenił trudnej pracy ekipy lokalizacyjnej. Niewątpliwie jej efekt finalny przypadnie do gustu młodszym graczom oraz tym lubiącym, gdy z ekranu postacie odzywają się do nich zrozumiałym językiem.

8

Producent: Surreal Software Inc. **Dystrybutor:** Play-It **Wymagania:** P III 600, 64 MB RAM, Win98/2000/ME/XP **Akcelerator:** tak, z 32 MB i T&L **Internet:** www.lordoftherings.com

- pełne zawodowe spolszczenie
- osoba tłumacza

- brak możliwości wybrania oryginalnej ścieżki dźwiękowej
- plakat
- szkoda, że nie zrobiono lokalizacji „filmowej"

INFO

Prawie jak Skibniewska...

TEN KTO POWIEDZIAŁ, ŻE
„PIÓRO JEST MOCNIEJSZE OD MIECZA”
Z PEWNOŚCIĄ NIE DYSPONOWAŁ TAKIM SPRZĘTEM

Jest rok 2020. Wybucha ogólnoświatowy konflikt. Kto okaże się najmocniejszy i przejmie kontrolę? Z pewnością będzie to uzdolniony strateg obdarzony wyjątkowymi zdolnościami przywódczymi. Ktoś, kto równie dobrze czuje się w centrum dowodzenia, jak na linii frontu. Ktoś o bardzo zimnej krwi. Pasujesz do tego opisu? Zaciągnij się – Command & Conquer™ Generals.

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ!

COMMAND & CONQUER GENERALS

generals.ea.com

EA GAMES

Challenge Everything™

Trainz

W dzieciństwo wielu ludzi (z reguły płci pięknej inaczej) doskonale wpisuje się zamiłowanie do kolejek elektrycznych. Zaczyna się ono najczęściej około czwartego roku życia, kiedy to przyszły amator kolejnictwa znajduje pod choinką swój pierwszy zestaw. Pasja trwa, bawi, ciekawi, lecz nierzadko czar pryska tuż po przekroczeniu progu prawdziwego wagonu PKP...

Michał Łukasiewicz

GATUNEK: SIM/ARCADE

Na szczęście komputery pomagają spełniać marzenia, ukazywać inny, ciekawszy świat. Każdy ma szansę przekonania się na własnej skórze, że przejażdżki pociągiem niekoniecznie muszą być ostatecznością, do której z zaciśniętymi zębami ucieka się zdesperowany turysta. Wszystko to za sprawą wydanego w ostatnich tygodniach Trainz (naturalnie w polskiej edycji).

Zatem jakie jest to polskie Trainz? Przede wszystkim ubogie i małopolskie. Ubogie, bo oprócz dysku z grą oraz książeczki z pudełka nic bonusowego nie wydobędziemy. To wszelako wybaczam. Kwestia druga czyli wspomniana „małopolskość" nie dotyczy bynajmniej zaadaptowania do gry pewnej krainy geograficznej. Heh, chciałbym, by tak się stało (Wielkopolskę od biedy też bym ścierpiał). Tymczasem kilka miesięcy po zachodniej premierze do naszych sklepów trafia szalenie łatwo rozszerzalna gra, o której powiększeniu nikt nie pomyślał. Duży błąd! Darmowe przejazdy mamy jak w oryginale czyli na torach Australii, Wielkiej Brytanii oraz Stanów Zjednoczonych. A taki kurs Piastów-Warszawa nadal kosztuje :(.

Dochodzimy wreszcie do sedna sprawy. Tłumaczenia dokonano raczej poprawnie, z naciskiem na „raczej". Zdumiewa mnie, że w całym tym procesie zupełnie pominięto nazwy taboru. Nie każdy przecież musi dokładnie orientować się, co np. takie Centenary Car oznacza. Z czym mamy do czynienia, widać na pierwszy rzut oka i kto chce, ten się domyśli, lecz to usprawiedliwienia dla ekipy lokalizacyjnej nie stanowi. Przekładu opisów lokomotyw (o każdej kilkanaście zdań ciekawostek) dokonano już bez takich wpadek. Nie mniej pozytywnie odbieram panele z samej gry, jak i z trybu Geodety. Rozbawiło mnie jedynie pytanie „Opuścić maszynistę?", jakie stawia program, nim powrócimy do głównego menu. Ja się tam będę wytrwale upierał, że maszynistę opuścić może co najwyżej pani maszynistowa... ;). Ew. np. operator podnośnika widłowego.

Rozpracowanie tego prostego z pozoru tytułu wcale nie byłoby łatwe jeśliby wydanie zubożyć o podręcznik użytkownika. Udokumentowano w nim absolutnie każdą funkcję gry oraz edytora. Opisano wszystko ze szczegółami, a najważniejsze, że uczyniono to w przystępny sposób. Instrukcję czyta się szybko, zaś wyłapanie istotnych wskazówek nie wymaga wielokrotnej analizy tekstu. Przy lekturze podręcznika trudno się nudzić (pisany jest charakterystycznym, uszczypliwym stylem).

Jednak narty rozjechały się pod twórcami polonizacji w kilku miejscach, że wymienię tylko nadgorliwie tłumaczone angielskie poligony jako... poligony (niektórzy to uznają - nie ja). Z takich wpadek pozostaje się tylko śmiać, bo i tak wielkiego wpływu na rozgrywkę nie mają.

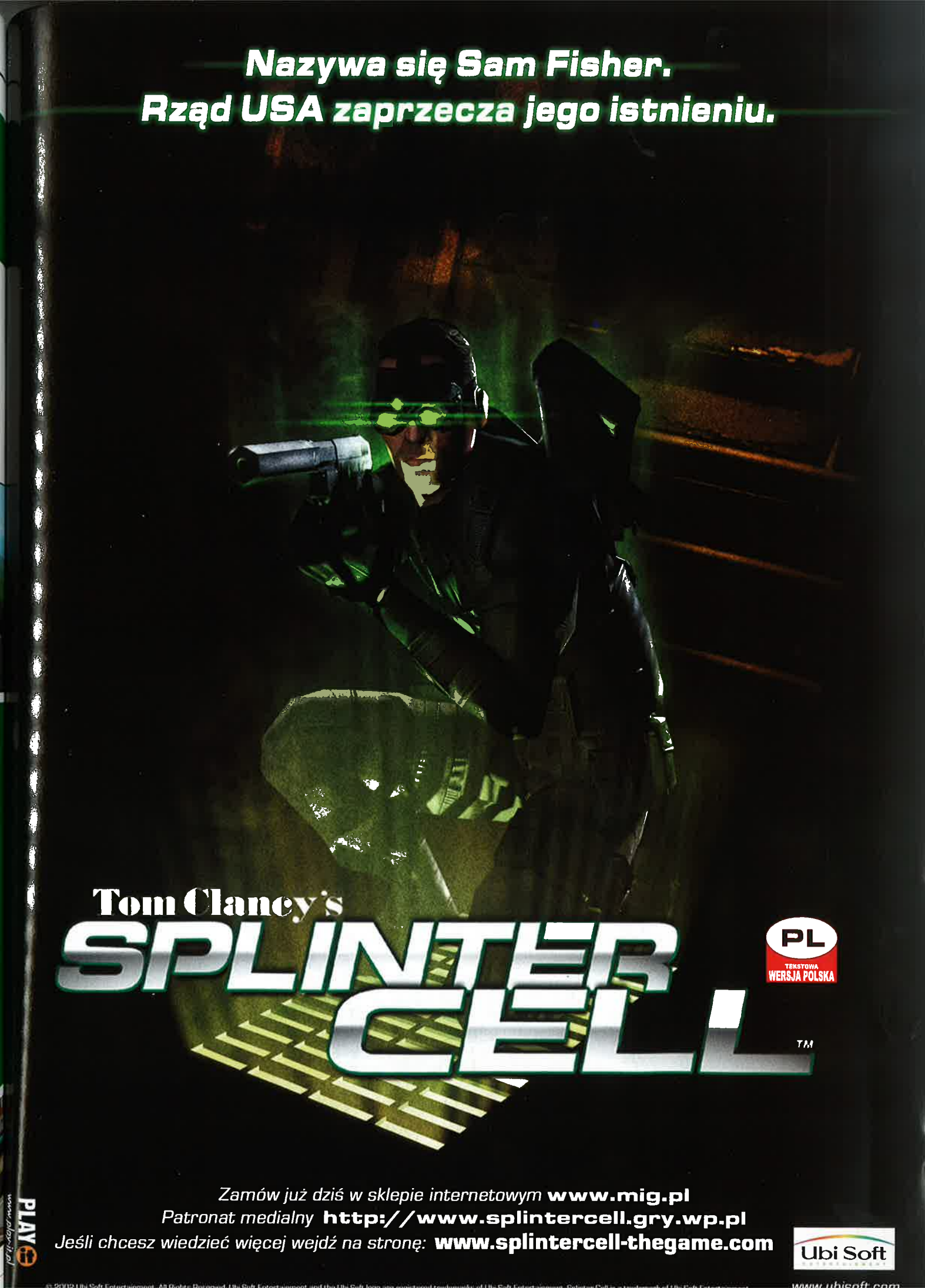
6+

Producent: Auran Games **Dystrybutor:** CD-Projekt **Wymagania:** PII 400 MHz, 128 MB, Windows 9x/Me/XP, DirectX 8.0 **Akcelerator:** 16 MB **Internet:** http://trainz.arxeltribe.com

- ciekawa instrukcja
- ruszy bez biletu za kilkanaście złotych i nie skrzeczy na podjazdach :)
- poprawne spolszczenie

- TYLKO poprawne spolszczenie
- adnych narodowych akcentów
- nie przetłumaczone nazwy wagonów
- adnych dodatków, czy gad etów

INFO


Nazywa się Sam Fisher.
Rząd USA zaprzecza jego istnieniu.
Tom Clancy's
SPLINTER CELL
TM
PL
TEKSTOWA
WERSJA POLSKA
Zamów już dziś w sklepie internetowym www.mig.pl
Patronat medialny http://www.splintercell.gry.wp.pl
Jeśli chcesz wiedzieć więcej wejdź na stronę: www.splintercell-thegame.com
Ubi Soft
www.ubisoft.com

logosy

Ściągnij sobie logo już teraz

7164
cena: 1 zł + VAT

wiadomości graficzne

Wyślij SMSa o treści AA22.(numer wiadomości graficznej) pod numer **7265, cena 2 zł + VAT**

Więcej znajdziesz na naszej stronie:
telefony.bravo.pl

Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek, wyślij SMS o treści: **AA22.(numer logo lub dzwonka)** pod numer **7164**. Płacisz za to **tylko 1 zł + VAT**
Możesz również ściągnąć **SUPER HITY** oraz **wiadomości graficzne**, wysyłając SMSa pod numer **7265**. Kosztuje Cię to **tylko 2 zł + VAT**. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7164** lub **7265** (dla **SUPER HITÓW** i **wiadomości graficznych**) o treści: **AA22.(numer logo lub dzwonka). numer telefonu znajomego**, np. AA22.105599.604107001

Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia

dzwonki

7164
cena 1 zł + VAT

AA22.013463 Madonna, What it feels
AA22.013339 Karina Costa, I say a little prayer
AA22.013070 DJ Valium - Bring the beat back
AA22.013063 O.C.Project - Close your eyes
AA22.012993 Paul van Dyck - We are alive
AA22.012988 S. Mumba, Gotta tell you
AA22.012986 Spike, Never gonna give you up
AA22.012963 Afroman, Crazy rap
AA22.012915 Queen, Crazy little thing called love
AA22.011871 Jerzy Stuhr - śpiewać każdy może
AA22.012962 Fatboy Slim, Praise you
AA22.010082 Blink 182, All the small things
AA22.010080 ATC, Drum
AA22.012960 Dr. Dre, Bad intentions
AA22.012910 Outkast, Ms Jackson
AA22.013471 Joe Cocker, Never tear us apart
AA22.007708 Freestyler

dzwonki superhity

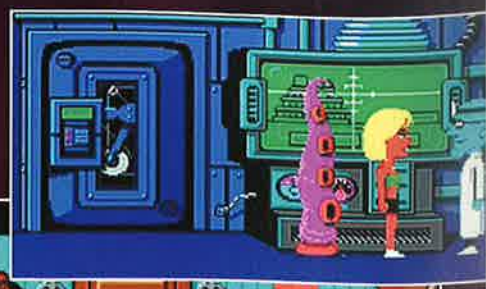
7265
cena 2 zł + VAT

AA22.013452 Fancy, Flames of Love
AA22.013344 Shakira, Objection
AA22.013337 Sarah Connor, Skin on skin
AA22.013027 Urszula - Anioł wie
AA22.012958 Las Ketchup, Krapuleo
AA22.012947 Tatoo, Robot
AA22.011869 Santana, Michelle Branch, The game of love
AA22.011866 Red Hot Chili Peppers, The zephyr song
AA22.011851 Eminem, Lose yourself
AA22.009228 Jan Bo, Paweł Kukiz, Jeśli tylko chcesz
AA22.009226 Saint Etienne, Action
AA22.009225 Jamiroquai, Corner of the Earth
AA22.009224 Marta, Yeah, yeah, yeah
AA22.009223 Intenso Project, Luv da sunshine
AA22.009221 Wilki, Urke
AA22.009217 Elvis Presley, Little Less Conversation
AA22.009207 Bon Jovi, Everyday

Maniac Mansion

Nie wiem, co mnie zmusiło do zagrania w tę grę i to po pięciu latach. Tęsknota, nostalgia? W każdym razie ubawiła mnie ona tak samo jak kilka lat temu. Jeśli jesteś młodym czytelnikiem, zapraszam do lektury.

ARCHWIMIŁIMILOPOTOPOCZERPACZKIWICZANIN



Maniac Mansion zostało wydane przez znaną firmę LucasArts w 1988 roku. Okazało się ono wielkim hitem, także z powodu innowacji: było pierwszą przygodówką, w której nie trzeba było wpisywać poleceń na klawiaturze - wystarczyło wycelować kursorem w obiekt, kliknąć i wybrać polecenie, również klikając. (A wcześniej musieliśmy pisać na klawiaturze np. 'walk to door'.)

Kilka słów o fabule

Dawno, dawno temu, a mianowicie przed 20 laty niedaleko posiadłości doktora Freda rozbił się dziwny meteoryt. Zmienił on doktora w szaleńca, przez co ten przeprowadzał eksperymenty na ludziach. I wszystko byłoby (w miarę) cacy, gdyby nie to, że któregoś razu porwał on dziewczynę głównego bohatera. Ten, razem z dwoma kolegami, wyrusza jej na ratunek. Brzmi to banalnie - uratować dziewczynę z rąk szalonego naukowca. Ale takie proste wcale to nie jest. Najpierw trzeba się dostać do domu szalonego doktorka.

Na początku musimy wybrać dwóch bohaterów, którzy pomogą Dave'owi w akcji ratunkowej. Każdy z nich ma własny unikatowy talent. I tak oto, Syd jest muzykiem, Michael - fotografem, Bernard potrafi prawie wszystko naprawić, Razor jest śpiewaczką, Wendy - zdolną pisarką, a Jeff... surfingowcem lubiącym wylegiwać się na plaży. Każda z tych osób ma podczas gry określone zadania do wykonania, a z racji tego, że możemy kierować tylko dwoma bohaterami naraz (no i jeszcze Dave'em), nie rozwiążemy wszystkich zagadek. Możecie np. spróbować przy pomocy Wendy naprawić radio, ale raczej powie wam ona 'I don't know how'. :P Co za tym wszystkim idzie - istnieje kilka ścieżek rozwoju fabuły i kilka różnych zakończeń gry! W tym te nieprzyjemne - np. wszyscy bohaterowie giną, bo posiadłość wyleci w powietrze (przeczytajcie napis na reaktorze, jeśli go znajdziecie, a zrozumiecie, o czym mówię). :)

A teraz o domownikach

Doktor Fred to szalony naukowiec, który 20 lat życia spędził w piwnicy i przeprowadzał tam eksperymenty, zaniedbując rodzinę. Jego zamiarem jest opanowanie świata... i to powinno nam wystarczyć. Edna - pielęgniarka, żona Freda, to koszmarne babsko. Ed - jego syn. Również jakiś dziwak kochający swojego chomika (bez podtekstów!). Ten chce uratować ojca, ale ma z tym pewne trudności. Ted to z kolei martwy kuzyn. Nie powiem, gdzie go znajdziecie, bo zepsuje tym samym niespodziankę.

To nie koniec! Są też dwie Macki (Tentacles). Zielona cierpi na depresję, ponieważ nie może zrealizować marzenia życia - założyć zespół rockowy. Dlatego dużo je i narzeka na to, jaką to ma depresję. Purpurowa - wiernie służy doktorkowi.

O gatkach... ops, zagadkach

Początkujący gracze mogą mieć tu problemy. Na początku mamy dostęp do duuużej części domu, a co za tym idzie - możemy zebrać sporo przedmiotów. Później nie bardzo wiadomo, gdzie ich użyć, a i nikt nam nie podpowie. Zatem kręcimy się dokoła z rupieciami i testujemy wszystko na wszystkim (ja próbowałem nawet włożyć chomika do mikrofalówki - nie róbcie tego w domu). Niektóre zagadki wydają się proste, a wcale takie nie są, jak na przykład otwarcie koperty. Otworzycie zwyczajnie - i nie będziecie jej mogli więcej użyć (a mając w teamie Syda lub/i Wendy to raczej trzeba użyć koperty). W dodatku mamy tu dużo fałszywych tropów, dlatego podczas grania w tę grę 6 lat temu na C64 nie przeszedłem jej (teraz mi się udało).

Grafika i dźwięk

Grafika jak na dzisiejsze czasy jest taka, że jak ją zobaczycie - powiecie: „Ja mogę coś takiego w Paincie narysować!". :) Ale nie jest tak źle. Można, i to bez większych problemów, rozróżnić wszystkie przedmioty na ekranie, wiadomo, co jest czym (zerknijcie do kuchni...). Niekiedy tylko trzeba użyć opcji 'what is', która pozwala identyfikować znajdźki.

O dźwięku mogę powiedzieć tyle, że jest zależny od wersji gry, jaką zdobędziecie. W przypadku tej najgorszej możecie pomyśleć, że modem się łączy z Internetem lub procesor szwankuje - i wszystko wyleci w powietrze. Ale można też grać bez dźwięku. Tytuł na tym nie traci. W przypadku lepszych wersji w porywach geniuszu gra wznosi się na taki poziom pod tym względem, że można odróżnić stukot wahadła zegara od dzwonka do drzwi oraz spłuczkę w WC od włączonego radia.

***

Jeśli jesteś ciekaw, jakie gry były kiedyś hitami albo stęskniłeś się za tą grą i chcesz sobie to i owo przypomnieć - ściągnij ją już dziś! Można ją przejść w czasie od 2 godzin do... 6 lat.

PRODUCENT: **LucasArts**
INTERNET: **www.lucasarts.com**
WYMAGANIA: **PC 286, 1 MB RAM, DOS lub WIN9x**
AKCELERATOR: **a co to jest?**

6 razy lepszy od innych!

84 naładowane informacjami strony

Obszerne solucje i poradniki
m.in. Age Of Mythology, MOH: Spearhead, Hegemonia

Recenzje najnowszych gier
Splinter Cell, II Wojna Światowa, Pro Evolution Soccer 2

Piszemy fachowo i przystępnie

Pełna wersja kultowej, klasycznej gry wojennej Battlezone
średnia ocen w prasie branżowej to 9/10

Grywalne dema najbardziej oczekiwanych gier
m.in. BloodRayne, I.G.I. 2, Highland Warriors

1. **Najbardziej zróżnicowany** magazyn o grach w Polsce
2. **Wielkie przeboje** - pełne wersje uznanych gier na płycie CD
3. **Najnowsze dema** najbardziej oczekiwanych gier
4. **Najobszerniejsze**, najbardziej szczegółowe solucje i poradniki do gier
5. **Fachowe**, rzetelne recenzje największych gier
6. **Niska, przystępna cena**

Czytelnicy nadesłali

VETO

Oto pierwsze teksty czytelników, którzy nie zgadzają się z zawartymi w naszych recenzjach opiniami i ocenami. Naturalnie nie bierzemy odpowiedzialności za przedstawione tu sądy, oceny i werdykty.

Hegemonia

Jak mogliście napisać takie bluźnierstwo: Homeworld pokonany?! Kłamstwo i wroga propaganda!!!

Po pierwsze, Hegemonia ma BRZYDKĄ grafikę! Tak, tak - brzydką! Ten kosmos wygląda jak wielka rura. Niby jest głębia, niby ładne asteroidy, ale... Po pierwsze, brakuje homeworldowego wrażenia „nieskończoności" przestrzeni i wszechogarniającej pustki. Po drugie, pola asteroidów to wstrętne płaskie bitmapy!!! Skandal!

Po drugie, gdzie ten wspaniały klimat? W Homeworldzie to było coś... niby nic, pusto i bezpiecznie, a tu nagle Raidersi wylatują ze wszystkich stron! A w Hegemonii? Jakieś maleńkie planety, chmury, które udają mgławice i te wstrętne modele statków. No i muzyka... zdecydowanie króluje HW. (I trzeba pamiętać, kto robił muzykę do credits'ów w HW!)

Ostatni gwóźdź do trumny Hegemonii: interfejs. Starmageddon ma przy tej grze dziecinnie prostą obsługę, co dopiero mówić o królu (tak, tym prawdziwym!). Nigdy, przenigdy się nie zgodzę, że coś jest lepsze od Homeworlda! Tę grę może wyprzedzić tylko jej następca.

Marmach@polbox.com

MAFIA

W CD-ACTION duet Devi & Qn'ik w dziwny sposób opisali w recenzjach akapit „CZEMU NIE 10/10?". Po pierwsze - klimat w Mafii jest idealny, mimo że jest ona liniowa (nie licząc niektórych fragmentów). Aby poczuć się swobodnie w mieście Lost Heaven, wystarczy uruchomić tryb FREE RIDE lub FREE RIDE EXTREME. Tam mamy do wykonania misje, zadania, a nawet do naszego użytku oddano sklep z bronią. Pomiędzy misjami wykonywanymi u Don Salieriego możemy odwiedzić Lucasa Bertone'a, który także ma kilka misji w kieszeni.

Drugim z minusów dla recenzentów jest podnoszący się most. W przypadku GTA 3 z niewiadomych powodów most podnosił się i opuszczał co jedną minutę - nie ma w tym żadnego sensu. Natomiast w Mafii co prawda most podnosi się na niecałe dwie minuty (które mogą być naprawdę cenne), ale pod mostem jednak przepływa duży statek - co także nadaje grze realizmu.

Kolejnym z minusów było AI komputera. Jest to nieprawda - przechodnie w Mafii potrafią się nawet obejrzeć w dwie strony jezdni, zanim przez nią przejdą. Natomiast w GTA przebiegają, nie patrząc pod nogi. Recenzenci opisali, że w Grand Theft Auto 3 miasto żyje. Podobnie jest w Mafii. Kiedy przechodziłem jedną z pierwszych misji, natknąłem się między innymi na osoby trzepiące dywan lub naprawiające samochód.

Ostatnim minusem była mapa. Może i jest to pewne uniedogodnienie, ale z drugiej strony - jest to realistyczne (kierowca jadący samochodem nie jest w stanie jednocześnie spoglądać na mapę i prowadzić). Co do strzałki nad radarem, jest ona rozwiązaniem dodającym grze grywalności i realizmu. Gość, który po raz pierwszy poznaje miejsce dojazdu, nie zna przecież całego przebiegu jej trasy do tego właśnie miejsca. Mafia The City Of Lost Heaven zasługuje na ocenę 10 i znaczek jakości.

Patryk Kaczmarczyk „Kaczor"

NHL 2003

W numerze 13/02 recenzent (Eld) trochę „zrypał" NHL2003. Moim zdaniem - słusznie, ale nie do końca. Najpierw autor narzeka na gąszcz w menu. Osobiście uważam, że słusznie. W dalszej części Eld marudzi na to, że NHL staje się zręcznościówką. Rzeczywiście realizmu trochę tu brakuje. Należy jednak pamiętać, że zręcznościówka to nie tylko sama rozgrywka, ale również proste menu. Skoro więc autor narzeka na gąszcz menusów, NHL nie jest taką zręcznościówką, jak ją przedstawia recenzent. Oczywiście Eld ma rację pisząc, że są tylko trzy utwory muzyczne, przez co można dostać obłędu/mdłości. Jednak moim zdaniem, te utwory nie są kiepskie i choć nie jestem fanem tego rodzaju muzyki (a może właśnie dlatego), wywarły one na mnie pozytywne wrażenie. Gdyby przyszło mi ocenić tę grę, dałbym jej 8+, bo muzyka nie zasługuje na miano beznadziejnej, a grafika nie jest gorsza od tej z przed roku.

Bero
bero89@interia.pl

The Thing

VETO 1. Niestety nie mogę się zgodzić z oceną gry The Thing, jaką dostała ona w czasopiśmie CDA. Według mnie, ta gra zasługuje co najwyżej na ocenę 7. Jak wiadomo, The Thing jest horrorem - a w horrorach najbardziej liczy się klimat, którego w dziele panów z Vivendi stanowczo brakuje.

W grze brakuje też paru ważnych elementów, jakie powinien mieć horror. Po pierwsze, brakuje tu motywu pełnego zagrożenia, strachu oraz zaskoczenia. Może i występują one w The Thing, jednak w bardzo małych ilościach. A w niektórych misjach w ogóle żadnego z nich nie znajdziemy. Ze świecą, a nawet z latarką można by było szukać motywu zagrożenia ze strony przeciwników. Są oni bardzo mało inteligentni, a co najważniejsze - bardzo słabi. Zaś ich wygląd w ogóle nie straszy, a czasami raczej nawet rozśmiesza.

Po pewnym czasie gra z horroru zmienia się całkowicie w krwawą strzelaninę TPP - ba, w rzeźnię i to na skalę masową. Skojarzenie w tym momencie miałem z Serious Samem.

Atutem tej gry miało być zagrożenie ze strony członków naszej drużyny. Tytułowa „rzecz" miała się czaić wszędzie i mogła zarazić nawet naszych kolegów z drużyny. Jeszcze w pierwszych misjach ten motyw nawet jakoś bawił, w późniejszych levelach przyzwyczajamy się do tego. A zmienionych członków naszego zespołu można bez większego problemu zabić. I niestety żaden zarażony nie zmienia się za naszymi plecami. Każdą zmianę widzimy i bez problemu możemy się do tego przygotować.

Jak widzicie, gra The Thing wcale nie zasługuje na tak wysoką ocenę, jaką jest 9. Dla mnie - ta gra może dostać co najwyżej 7. A to za sprawą dość dobrze zrobionej grafiki i takiej grywalności. Gdyby panowie z Vivendi powiedzieli, że robią strzelaninę TPP z elementami horroru, prawdopodobnie dostaliby oczko więcej. Jednak od samego początku The Thing zapowiadano jako horror w TPP. I to horror, który miał NAPRAWDĘ straszyć. Jednak strach szybko zniknął - równie szybko, jak ulotniło się z mojej kieszeni 129 złotych, które wydałem na tę grę. Horror o ładnej oprawie - jednak bez klimatu.

Caleb
(amgry@go2.pl)

VETO 2. Grze The Thing mogę zarzucić wiele, ale najpoważniejszą jej wadą jest to, że nie wywołuje jakichkolwiek emocji. Już od pierwszej sceny intra znamy naszego przeciwnika, ulatuje więc element tajemniczości. Takie udogodnienia jak automatyczne celowanie również nie wpływają na wydzielanie adrenaliny, skutecznie ten proces spowalniając.

Można także przyczepić się do irytujących szczegółów, które sprawiają, że oczy same zwracają się ku niebu. Nasz bohater, marines z krwi i kości, nie potrafi przeskoczyć najniższego płotka, przez co zmuszeni jesteśmy szukać przełącznika, który otwiera drzwi obok półmetrowej barierki itd. Heros zamarza po kilkunastu sekundach przebywania na mrozie, ale czapki nie włoży... Interakcja z otoczeniem także kuleje. Śnieg wydaje się z betonu, gdyż w zaspie nie można się zanurzyć, nawet po kolana. Dekoracje są kuloodporne, podobnie jak np. butelki... Często dochodzi do sytuacji, kiedy robimy naszym towarzyszom test na skażenie obcymi genami. Jest on bezużyteczny - jeśli w scenariuszu stoi, że „ten osobnik w tym momencie mutuje", nic nie może temu zapobiec. Słowem - gra jest liniowa.

Jak widać, gra ma sporo wad. Za dużo - jak na mój gust - aby jej wystawić choćby siódemkę. Moja ocena to naciągana szóstka, a i to głównie ze względu na znakomitą licencję.

Michał „military" Puczyński

ŁOWCY BABOLI

Oto lista baboli znalezionych w nr 1/03. Jak widać, jest ich zauważalnie mniej niż w numerze poprzednim, co dobrze rokuje na przyszłość. Przy okazji przypominam, że a) do baboli nie zaliczamy literówek (babole to nieprawidłowe dane, błędne informacje czy ewidentne pomyłki podczas składania pisma). I szukamy ich TYLKO w najnowszym numerze CDA (tzn. w tym, który aktualnie czytacie). Zachęcamy do uważnej lektury, a za wyszperane babole nagradzamy rozmaitymi niespodziankami. Naturalnie będziemy się starali, by jak najbardziej utrudnić wam te poszukiwania... :) PS załączajcie własne namiary przy wyszukanych przez was babolach! No, chyba że nie zależy wam na tym, by ujrzeć te dane w druku, a nagrodę w dłoniach.

LEGION

W recenzji gry Legion w numerze 01/2003 autorstwa Michała Łukasiewicza jest błąd. Na samym początku autor napisał, że Rzym powstał w 768 r. p.n.e., a powstał w 753 r. p.n.e.

jakwis

Autor sam - poniewczasie - zorientował się, jaki babol popełnił i poczuwa się do winy. Zupełnie nie wie, skąd w tekście pojawiła się tak dziwaczna data. Tak czy inaczej – to klasyczny babol!

Harry Potter

Na jednym z obrazków widnieje podpis „Prawie-bezgłowy Jack ma problemy".

Problemy to ma teraz autor, ponieważ przerobił Nicka na Jacka. Fani Harry-'ego prawie nie oberwali mu za to... głowy! :)

NBA 2003

Niektóre osoby zwracali nam uwagę na nieścisłości w ramce dotyczącej Wilta Chamberleina. Problem w tym, że różne źródła podają odmienne informacje. Autor korzystał z tych zawartych na oficjalnej stronie NBA. Jedno w każdym razie jest pewne: Wilt naprawdę był znakomitym koszykarzem.

Gi(w)ery, moja miłość 2

Aj, aj, tu się zagotowało. Po pierwsze, podczas składu zamieniono dwa obrazki. Po drugie, odezwali się rozmaici eksperci od broni (w tym żołnierze zawodowi), którzy zmyli głowę autorowi (ten - tak na marginesie - jest czytelnikiem CDA, a nie etatowym redaktorem czy współpracownikiem - i po prostu zareagował na nasz apel) za rozmaite nieścisłości. Większość z nich zapewne jest istotna tylko dla ekspertów od uzbrojenia. No ale jeśli chcemy, by CDA pełniło choć w niewielkim stopniu rolę edukacyjną, uznaliśmy za powinność zamieszczenie tych uwag w specjalnej erracie, którą znajdziecie w „O grach inaczej" - tu zajęłoby to za dużo miejsca. Zachęcamy do lektury. Mogę się założyć, że po tym tekście znów wybuchnie dyskusja i ponownie ktoś znajdzie w nim jakiś błąd... O samochodach, broni i kobietach faceci jednak mogą mówić wiecznie i nigdy się ostatecznie między sobą nie zgodzą...

Robin Hood

W grze nie ma czegoś takiego jak katapultowanie [się]. Jest natomiast w charakterystyce postaci umiejętność... strzelania z procy (po angielsku 'catapult'). Cóż, niektórym z nas trzeba będzie co jakiś czas zrobić klasówkę z angielskiego...

Współredaguj CDA!

STAR TREK™ ARMADA

1. WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Dla gry w Single Player - Pentium 200 (Pentium 266 bez akceleracji), Direct x7, 32 MB RAM, 685 MB wolnego miejsca na dysku twardym (z czego około 70 MB to windowsowy swap file).

2. INSTALACJA GRY

- Zamknij wszystkie aplikacje działające w systemie.
- Włóż płytę z grą do napędu (jeśli autostart się nie pojawi, uruchom zawartość płyty i kliknij dwa razy na plik xplosiv.exe).
- Postępuj zgodnie z zaleceniami na ekranie. Uwaga! Jeśli instalujesz grę w systemach Windows 2000 lub XP, pojawi się informacja o niepełnej kompatybilności systemu z grą. Zlekceważ ją - gra powinna się zainstalować i działać bezproblemowo.
- Po instalacji w menu start pojawi się skrót do pliku uruchamiającego grę. Instalator NIE tworzy skrótu na pulpicie - można go sobie jedynie zrobić samodzielnie.
- Po uruchomieniu skrótu pojawi się menu, z którego - poza opcją gry - można również wybrać dodatkowe ciekawostki - bajery na pulpit czy filmik zapowiadający Star Trek: Armada 2.

3. MENU GRY I OPCJE

Główny ekran gry, pojawiający się zaraz po jej uruchomieniu, służy za wrota do Star Trek: Armada. Gracz, klikając lewym przyciskiem myszy na którąś z czterech opcji (bądź też listę płac), może wybrać spośród gry pojedynczej, dla wielu graczy oraz opcji.

W ekranie opcji do wyboru są:

- Game Difficulty - standardowo gra ustawiona jest na medium, dostępne są jeszcze opcje easy i hard

- Game Speed - prędkość gry. Uwaga! Przyspieszenie rozgrywki może znacznie zwiększyć poziom trudności niektórych misji

- Mouse Scroll Speed - szybkość działania myszy

- Keyboard Scroll Speed - ustawienie szybkości przewijania ekranu gry przez klawiaturę

- Mouse Button Interface - wybór jednego z dwóch interfejsów myszy:
a) lewy przycisk - aby zaznaczyć; prawy - aby wydać domyślny rozkaz (ustawienie standardowe)
b) lewy przycisk do zaznaczania i wydawania rozkazów; prawy - do odznaczania

- Mouse Camera Control - możliwość włączenia/wyłączenia kontrolowania kamerą przez myszkę

- Director's Cut - jeśli opcja ta jest wyłączona, podczas walki statki gracza nie poruszają się, przez co łatwiej jest je zaznaczyć; jeśli zaś jest włączona, statki walczą efektowniej i bardziej realistycznie, jednak utrudnia to nieco prowadzenie rozgrywki

- Graphic Settings - ustawienia graficzne pozwalają na zmianę wyglądu gry, tak aby najlepiej przystosować ją do upodobań i możliwości sprzętowych gracza; poniższe opcje podzielono pomiędzy Display Settings (ustawienia wyświetlania) i Performance Settings (ustawienia wydajności):
a) Display Mode - wybór rozdzielczości ekranu od 640 x 480 aż po 1600 x 1200; wszystkie tryby mogą być wyświetlane tak w 16, jak i w 32 bitach. Uwaga! W zależności od konfiguracji komputera, niektóre tryby mogą nie działać poprawnie
b) Display Driver - pozwala graczowi zmieniać sterownik urządzenia, z którego korzysta gra
c) Cinematic Window - ustaw tę opcję na 'off', by przyspieszyć działanie gry na słabszych maszynach
d) Graphic Detail - w opcji tej widoczny jest suwak, który maksymalnie przesunięty w prawo oznacza najlepszą jakość grafiki; w razie niewystarczająco płynnego działania programu można go później zmienić, odpowiednio redukując
e) Use Alternate Font - skorzystaj z tej opcji, jeśli czcionka widoczna na ekranie podczas gry jest nieczytelna

- Sound Settings - ustawienia dźwięku, podzielone na kolejne opcje:
a) Music Volume - głośność efektów
b) Effects Volume - głośność muzyki
c) Voice Volume - głośność speechy
d) Sound Channels - pozwala na zmianę liczby kanałów dźwięku
e) Stereo Sound - wiadomo
f) Unit Speech - włącza/wyłącza kwestie mówione jednostek
g) Alert Audio

UWAGA!
Aby uruchomić grę bez akceleracji (w razie kłopotów), można ją włączyć przez Safe Mode - w tym celu jest stworzony osobny skrót w menu start.

4. INTERFEJS

Aby zobaczyć podstawowe informacje o jakimkolwiek elemencie, nakieruj nań kursor i poczekaj chwilę. Obok kursora pokaże się „chmurka" z nazwą elementu. Jeśli dłużej przytrzymasz nad nim kursor, pojawią się również informacje rozszerzone i wskazówki na jego temat.

Minimapa
Mapa wyświetla całą planszę w bardzo pomniejszonej skali. Pokazuje, gdzie gracz już był i co aktualnie znajduje się w jego polu widzenia. Wszystkie obiekty kosmiczne również będą wyświetlane, ale dopiero po tym, jak znajdą się, choć raz, w polu widzenia gracza. Na mapie widoczne są również stacje przeciwnika, jednak w przypadku gdy znikają one z pola widzenia gracza, zaznaczone są tam, gdzie były ostatni raz - czyli nie należy tego położenia traktować jako wyrocznię. Obiekty każdej drużyny zaznaczane są na minimapie jej kolorem.

Informacje o statku
Okienko to znajduje się na prawo od minimapy. Można je zobaczyć wraz z opisem na szóstej stronie anglojęzycznej instrukcji, znajdującej się na kompakcie z grą.

Kiedy zaznaczysz statek, informacje o nim pojawią się na środku dolnego panelu interfejsu. Pięć ikon pionowo po lewej to - kolejno (od góry): osłona, silnik, wspomaganie życia, sensory i broń. Każde uszkodzenie (pocisk niezatrzymany przez osłonę) może uszkodzić jeden z pozostałych elementów. Aby sprawdzić stan poszczególnych elementów, najeżdżasz myszką - pokaże się procentowo określona sprawność danej części. Są one stale naprawiane, a szybkość usuwania uszkodzeń zależy od liczebności załogi statku. Zielona kropka na lewo od załogi oznacza, że funkcjonuje ona optymalnie. Jeśli załoga schodzi poniżej pewnego określonego dla każdej rasy procentu, obok niej zapali się żółta lampka, a załoga nie pracuje tak jak powinna. Jeżeli procent spada jeszcze bardziej, załoga wykonuje tylko niektóre z działań niezbędnych na statku. Jeśli zaś system kompletnie zawodzi, statek traci kontrolę nad określonym systemem (jeśli zatem - np. - zawodzi wspomaganie życia, załoga masowo umiera).

Kiedy zaznaczysz statek, w ramce pojawi się jego model (jeśli zaznaczysz więcej statków, pojawi się więcej modeli), wraz ze stanem - kolor biały oznacza, że wszystko jest w porządku, kolor żółty, że statek jest chwilowo nieaktywny, zaś kolor czerwony oznacza, że statek jest bardzo zniszczony.

Zaraz powyżej wspomnianego widoku modelu znajduje się pasek osłon - jeśli jest pełny, oznacza to, że są one nieuszkodzone. Siła osłon widoczna jest również na głównym ekranie gry w formie koloru osłon. Zielony oznacza pełną sprawność, żółty - uszkodzenie, a czerwony - bardzo duże zniszczenia.

Poniżej modelu jest pasek energii broni specjalnej. Większość statków w grze ma przynajmniej jeden jej rodzaj.

Nad informacjami o statku jest jeszcze jedna ramka, służąca do aktywowania specjalnych broni i transportu podczas walki. Jeśli zaznaczyłeś wiele statków tego samego rodzaju, w ramce pojawi się lista broni specjalnych. Jednak w przypadku statków naukowych każdy musisz zaznaczyć osobno, by zobaczyć wszystkie specjalne bronie, czyli cztery.

Okno podglądu
Znajduje się ono na prawo od informacji o statku. Ukazuje wydarzenia, które dzieją się w innych częściach mapy - aby do nich przejść, wystarczy kliknąć jeden raz w tym oknie. Po dwukrotnym kliknięciu widok gry zmieni się na filmowy - zdecydowanie bardziej efektowny, jednak trudniejszy w dowodzeniu. Polecamy go szczególnie podczas małych bitew. Aby powrócić do normalnego widoku, wystarczy nacisnąć klawisz Z.

Przyciski Menu/Comm
Znajdują się one nad oknem podglądu. Przycisk Menu (skrót klawiszowy doń to Ctrl + X) pozwala na wybranie spośród celów misji, zapisu/załadowania gry, ustawień graficznych i wyjścia z misji. Przycisk Comm działa tylko w trybie multiplayer i pozwala na zawieranie sojuszy, ustawień rozmów i transferu jednostek, Dilithium i/lub zał[illegible] do sprzymierzeńców.

Menu komend
Znajduje się ono po prawej stronie interfejsu. Dla różnych statków są dostępne odmienne przyciski - Move (idź do wskazanego miejsca), Attack (atakuj wrogi obiekt), Stop (przerwij wykonywaną akcję), Build (tylko dla niektórych struktur - budowanie) i Orders (rozkazy - o nich szerzej piszemy na Cover CD).

5. OBŁOŻENIE KLAWISZY (SKRÓTY KLAWISZOWE)

klawisz skrótu	funkcja w grze
Control + F1	Wyłączenie/włączenie minimapy
Control + F2	Wyłączenie/włączenie informacji o statkach
Control + F3	Wyłączenie/włączenie ramki z bronią specjalną
Control + F4	Wyłączenie/włączenie okna podglądu
Control + F5	Wyłączenie/włączenie menu przycisków
Control + F6	Wyłączenie/włączenie menu komend (tylko w multiplay'erze)
Control + F7	Wyłączenie/włączenie wyświetlania zasobów
Alt + F1 - F7	Wyłączenie/włączenie kolejnych ramek interfejsu
Alt + przeniesienie elementu interfejsu	Zmiana położenia elementu interfejsu
Control + F9	Przywrócenie standardowego wyglądu interfejsu
Alt + F9	Przywrócenie stanu interfejsu z początku misji
Enter	Wprowadź tekst (dialog w trybie multiplayer i wpisywanie tipsów w single player)
Control + X	Menu
G	Włączenie/wyłączenie siatki
Pause/Break	Pauza
Control + 0-9	Przypisanie jednostki do określonej grupy (maksymalnie dziewięciu); jednostka może być przypisywana do wielu grup
Alt + 0-9	Przypisanie jednostki do określonej grupy z jednoczesnym jej skasowaniem z tej, w której była poprzednio
0-9	Odznaczenie zaznaczonych jednostek i zaznaczenie określonej ich grupy
Shift + 0-9	Odznaczenie zaznaczonych jednostek i zaznaczenie określonej grupy oraz scentrowanie na niej widoku
E	Zaznaczenie wszystkich jednostek na ekranie
N	Zaznaczenie następnej jednostki (czerwony alarm)
Control + M	Wyświetla cele misji
Control + Alt + Z	Zapis ekranu
Shift + 0 - 9	Centruje obraz na określonej grupie
Control	(przytrzymaj Control, kiedy kierujesz grupą różnych statków, aby poruszały się one z prędkością najwolniejszego i zachowały przy tym określony szyk)

Klawisze kamery - funkcja

Kursory	Przesuwanie ekranu
H	Centrowanie na pierwszej bazie
/ i *	Ruch kamerą wokół punktu na środku ekranu (klawiatura numeryczna)
+ i -	Przybliżenie/oddalenie kamery
Spacja	Przełączanie pomiędzy aktualną pozycją kamery a ostatnią
Z	Przełączanie pomiędzy zwyczajnym a filmowym widokiem
Spacja	Zmiana pozycji kamery w trybie filmowym
Alt + Lewy przycisk myszy	Zmiana punktu skupienia w trybie filmowym

6. OBIEKTY NA MAPIE

Na mapie znaleźć można wiele różnych obiektów. Część z nich znana jest z fizyki, część charakterystyczna tylko dla uniwersum Star Treka.

Dilithium Moons
Księżyce z najcenniejszym zasobem na mapie. Znaleźć je można w dwóch wersjach - niebieskiej i purpurowej. Można z nich pobierać surowiec - przy czym purpurowe księżyce nie ulegają wyczerpaniu, zaś niebieskie po jakimś czasie bledną, aż w końcu złoża Dilithium całkowicie się wyczerpują.

Nebulae (mgławice)
Areny te wypełnione gazem różnych kolorów mogą mieć znaczenie strategiczne. Jest ich pięć rodzajów, a każda z innymi właściwościami.

Metrion Nebula (czerwona)
Spowalniają ruch statków i wystrzeliwują ładunki elektryczne. Sukcesywnie niszczą osłony gracza - gdy te zaś znikają, atakują pozostałe systemy.

Radioactive Nebula (żółta)
Każdy doświadczony kapitan wie, by trzymać statek z daleka od żółtych mgieł. Ich radioaktywne działanie powoli zabija załogę bez względu na to, w jakim znajduje się ona statku.

Metaphasic Nebula (zielona)
Przyspiesza naprawę osłon i likwiduje negatywne skutki działania specjalnej broni przeciwnika.

Cerulean Nebula (niebieska)
Jasnoniebieska mgła to schronienie przed przeciwnikami. Nie działa w niej żadne urządzenie - ani osłony, ani broń. Również urządzenia maskujące pozostaną nieaktywne na czas przebywania w niebieskiej mgle.

Mutara Nebula (fioletowa)
Poznać ją można po fioletowym kolorze, lekkim metalicznym połysku i wyładowaniach elektrycznych. Mgła spowalnia statki, wyłącza osłony i sensory.

Asteroid Belts
Pola asteroidów, które przeciwdziałają jakiemukolwiek poruszaniu się statków i dzielą się na dwa rodzaje: stałe i ruchome.

Black Holes (czarne dziury)
Studnie grawitacyjne, które pochłaniają statki (przestają działać silniki). Nie oddziałują one w przypadku, gdy te są sprawne.

Wormholes
Wrota, które pozwalają statkom natychmiastowo przemieszczać się z jednego miejsca w drugie. Kiedy statek jest skierowany w stronę wrót, te otwierają się.

Planety
Jeśli zbudujesz stację gwiezdną blisko jakiejś planety, przyrost populacji znacznie przyspieszy.

Uwaga!
Pełną wersję instrukcji (zawierającą FAQ, opis jednostek i struktur, dokładną klawiszologię, fabułę i wiele innych) możecie znaleźć na płycie z grą (w wersji angielskiej) lub na Cover CD, w katalogu bonus (w wersji polskiej).

Czyż to nie ułatwia życia?

No cóż, jako że nobody's perfect, otrzymałem sporą ilość krytyki dotyczącej mojego artykułu o broni palnej. Jedne listy były krótkie i rzeczowe, inne długie i pełne zbędnej arogancji, źle świadczącej o ich autorach. Oprócz tego: cóżem ja zawinił grafikom i korekcie, że mój artykuł per „odwal się" potraktowali? Pewne niegramatyczne stwierdzenia to wynik pastwienia się korektorów nad poprawnym tekstem („lufa się wyposaża" – herr Gott, ja tego nie napisałem!). Dwa pomylone obrazki też nie są moją winą (no, może ten z M40 przy MP40 – pliki nazywały się „SF_M40.jpg" i „Wolf_MP40.jpg.).

Dr. Woland

Krótki esej o błędach GI(W)ERY

moja miłość v2.1

Nie zniżę się tu do poziomu niektórych „kretyków" i nie będę się w rewanżu wyżłośliwiał. Ale Doktor Woland nigdy nie był i nigdy nie będzie płk dr hab. inż. buc. Wolandem od balistyki i konstrukcji broni. Jeśli ktoś nie wie, od czego doktorem jest Doktor (jeśli nie Profesor) Woland, odsyłam do książki Bułhakowa „Mistrz i Małgorzata".

Za błędy przepraszam, ale nikt nie jest nieomylny. (A część z nich jest efektem korzystania z niewłaściwych źródeł informacji.)

A oto lista rzeczy, których czepili się specjaliści:

AK-47 - co do wyrzucania łusek: OK, za to bezpośrednio odpowiada wyrzutnik, a nie zamek. Ponadto użyłem dość niefortunnego sformułowania, że w magazynku znajdują się „pociski", a nie „naboje". Jest różnica. Pocisk to pocisk, nabój to pocisk, łuska i spłonka. I ładunek prochowy oczywiście.

AWM - przyznaję, że pomyliłem występujący w Counter-Strike AWP .338 Lapua Magnum z AWM .50 BMG pochodzącym z Global Operations. Poza tym jednoznacznie stwierdzam, że ma on zamek tłokowo-obrotowy (tłumaczenie Jana Bańbora i Tomasza Nowakowskiego z „Encyklopedii Broni"). Nie jest „dziwną krzyżówką". Ale tak czy inaczej jest niecelny w porównaniu do Dragunowa w GO.

BERETTA - zasada działania to krótki odrzut lufy, ryglowanej ryglem wahliwym, nie zaś przez przekoszenie. Rozwiązania techniczne ściągnięte z P-38 Walthera.

COLT M1911A1 - zasada działania tej broni to (znów) krótki odrzut lufy, ryglowanej przez przekoszenie.

COLT COMMANDO - istotnie kolba jest krótsza, bo jest częściowo wysuwana. Całkowicie wysuwaną mamy np. w MP5.

DE LISLE - nie chciałem ryzykować twierdzenia, że mieści się w nim 7 naboi jak w zwykłym pistolecie Colt, ale wierzcie lub nie, w „Encyklopedii" nie ma żadnej wzmianki na ten temat. Jest kaliber, jest zasada działania, pojemność magazynka wcięto.

DESERT EAGLE - nie uwierzycie w to (ja też nie uwierzyłem), ale ta broń działa na zasadzie odprowadzania gazów, tak jak samopowtarzalne karabiny. Na tę wieść zrobiłem wielkie oczy, po czym uznałem, że TAKIE naboje byłyby zbyt niebezpieczne przy zastosowaniu krótkiego odrzutu lufy. Po prostu zamek i lufa pod naporem energii gazów prochowych poleciałyby do tyłu.

DRAGUNOW - kiedy piszę o broni, że mieści x naboi, mam na myśli magazynek. Czy to jest aż tak konfudujące?

G-11 - mam! Znalazłem! Otóż, w tej broni bezłuskowe naboje kalibru 4,7 mm trafiają z magazynka (długi, prosty, kanciasty, wkładany poziomo do gniazda nad lufą) do obrotowego cylindra (pionowo, spłonką do dołu), tam zostają odpalone, cylinder się obraca i pocisk wylatuje przez lufę.

GLOBAL OPERATIONS - nie uwzględniłem gry Global Operations w spisie. Obrazki z niej pojawiły się, i owszem, ale nie ma żadnych wzmianek na ten temat w opisach broni. Zapomniałem.

GLOCK - przy zamku swobodnym używa się „względnie słabej" amunicji, ale przy ciężkim zamku „względnie słaba" może być też amunicja .40 Smith and Wesson (zwróćcie uwagę na PM z Fallout 2, ten strzelający amunicją 10 mm - jest masywny). A pistolet Glocka ma swobodny zamek.

M16A1 - tłoczek służy do dopychania zamka w sytuacjach ekstremalnych, np. wysokie zabrudzenie, uszkodzony nabój etc.

M24/M40 - charakterystyczny jest kształt owego łoża. Tak, jak Beretty mają charakterystyczny kształt zamka, Remingtony - kształt łoża.

M60 - „względy oszczędnościowe" polegały na oszczędnościach... na wadze. Chodziło o odciążenie i tak już ciężkiego (11 kg) UKM-u. Przy okazji zastosowano rozwiązania techniczne z FG42.

MP5 - rolki spowalniają zamek w czasie ruchu w tył, a nie hamują iglicę.

MINIMI - faktycznie, w armii USA zastąpił M-60 w charakterze broni wsparcia drużyny piechoty (Squad Automatic Weapon). Można w nim także zastosować magazynek od M-16.

P-90 - zasada działania jest prawdopodobna (nie mam pewności). Do magazynka wchodzi równo 50 naboi 5,7 mm przebijających standardowy pancerz kewlarowy.

PARABELLUM - rzeczywiście ryglowany jest mechanizmem kolankowo-dźwigniowym, ale działa na zasadzie krótkiego odrzutu lufy.

SOCOM - byłem trochę zszokowany, gdy niedawno na stronie producenta znalazłem informację, że NIE JEST wykonany z polimerów. Graficy dostali obrazek z Socomem, podpisany wyraźnie SF_SOCOM.jpg, a że pomylili go z GO_M249_.jpg, to nie moja wina. Socom, tak jak USP, jest ze stali (USP to zmniejszona, cywilna wersja Socoma i bez gwintu na lufie). Działa na zasadzie krótkiego odrzutu lufy. Ryglowany, tak jak Colt, przez przekoszenie.

SPAS-12 - przeładowanie wygląda tak: przy ruchu chwytu do tyłu wyciągamy nabój z magazynka (rurowy, pod lufą), pchając do przodu dosyłamy go do komory nabojowej. Oprócz tego, jak można zauważyć np. w Half-Life'ie, SPAS-12 ma też tryb automatyczny. Nie musimy pompkować.

UZI - rypnąłem się z wagą o kilogram (waży 4, nie 5 kg) i omsknął mi się palec przy nazwisku autora. Pułkownik nazywał się Uziel GAL.

Gry za darmochę

Joanna Maria 'Tawananna' Spychała

Pewnie znasz to uczucie – połowa miesiąca, kieszonkowe już się skończyło, na nowe CDA trzeba jeszcze trochę poczekać, a tu sobota, na dworze pada, a ty chciałbyś w coś pograć... Tylko w co? Oczywiście możesz zajrzeć do szuflady biurka, przekopać się przez sterty cedeków, ale ile razy można przechodzić te same poziomy, mierzyć z tych samych giwer do tych samych potworów, pociągać za tę samą ukrytą dźwignię, którą znajdujesz z zamkniętymi oczami?

I tu, z pomocą przychodzą nam wszelkie minigierki - drobne freeware'y tworzone przez zapaleńców czy całkiem ambitne dziełka sprzed iks lat, które czasy świetności mają już za sobą... Nie, nie przewracaj strony, poczekaj, zajmę ci jeszcze najwyżej chwilę! Takie drobne gry, choć nie oferują pełnej obsługi akceleratorów i może nie będą zachwycać grafiką, mają czasem to „coś", czego nierzadko brakuje najnowszym, pełnym bajerów produkcjom - grywalność. Biegasz takim ludzikiem, małe toto, widać piksel przy pikselu, a ty gapisz się na ekran, palce tylko śmigają po klawiaturze, mija godzina, dwie, trzy... niemożliwe?

Minigry mają też inne zalety - przede wszystkim śmigają nie tylko na kompie przywiezionym dwie godziny temu ze sklepu - wiele z nich działa nawet na maszynach w szkolnej pracowni, która pamięta dobre kilka pokoleń uczniów. Zajmują też często śmiesznie mało miejsca na dysku i zapisać je można nawet na dyskietce.

Ich obsługi nauczysz się w pięć minut, bez studiowania wielu stron skomplikowanej klawiszologii. No, i zawsze możesz spróbować posadzić przed monitorem mamę/tatę czy innego niezbyt pozytywnie nastawionego do giercowania członka rodziny - włączyć coś, wyjaśnić pokrótce zasady, wyjść z pokoju i czekać na efekty. :) Tylko uważaj, aby nie poszło za dobrze, bo przez najbliższy miesiąc nawet nie zobaczysz komputera(*). ;)

Skąd wziąć minigierki? Przede wszystkim z Internetu - to prawdziwa kopalnia. Poza tym warto szukać na Cover CD, dołączanych do różnych czasopism. Z własnego doświadczenia - na nudnej lekcji informatyki warto zobaczyć, co jest zainstalowane na komputerze, przy którym pracujemy. A poza tym zawsze zostają koledzy (i koleżanki). :)

A jeśli masz wątpliwości, w co warto zagrać w nudną deszczową sobotę, rzuć okiem na poniższe zestawienie. Aha, gwoli wyjaśnienia - nie jest to ranking. Pozycje dobrano tu zupełnie przypadkowo i równie przypadkowo je ułożono. Zatem jeśli z czymś się nie zgadzasz, pamiętaj, że to wszystko przez przypadek. ;) Macie tu kilka dość przygodnie znalezionych gier, o których można powiedzieć to samo: wyglądają raczej cienko, ale gra się w nie FANTASTYCZNIE. A że gry - jak sama nazwa wskazuje - służą nie do oglądania, a do grania, warto się nimi zainteresować.

CZYTELNICY NADESŁALI

Autorka o sobie

Chodzę do IV klasy LO i ostatnio coraz więcej myślę o maturze (tendencja absolutnie właściwa). ;) Moją pasją jest czytanie książek, ale lubię też uczyć się języków obcych, surfować po Internecie i... pisać. :) Moim wymarzonym kierunkiem studiów jest filologia polska, a zawodem - dziennikarz prasowy. Na razie piszę do Action Maga, Strefy WWW i tygodnika lokalnego. Na zakończenie zapraszam na www.amtv.prv.pl - i to nie jest reklama. ;)

Aneks (by Wieshaq) Gry fr33w4r3

Liero

CO TO?
Aktualnie moja ulubiona gra. Dwa robaczki na dwuwymiarowych planszach chcą... zaliczyć fraga.

GRAFA 'n' MUZA
To definitywnie nie są atuty Liero - słaby dźwięk i brzydka grafa odrzucają wiele osób. :-(

OTHERZ
Boty (a właściwie bot) :-) są głupie jak but. Na szczęście są SETKI modków, leveli, soundpacków i konwersji.

PODSUMOWANIE
Jeśli jest was dwóch, musicie mieć Liero! :-)

SKĄD
W CDA pojawiło się w numerze z E-racerem i Sheepem, na Święta 2001. Albo: http://liero.org.pl

Wurmz!

CO TO?
Klon Liero. Multiplayerowe Liero, robaczków na planszy - do 8 sztuk.

GRAFA 'n' MUZA
Dźwięki jakościowo są dobre, muzy brak; grafa nawet 800 x 600 z OpenGL i antyaliasem. :-)

OTHERZ
Teraz można nawet dostać w D*** od bota :-) Made In Poland (MIP).

PODSUMOWANIE
Musisz je mieć. :-)

SKĄD
http://wurmz.prv.pl

Soldat

CO TO?
W sumie Soldat TEŻ jest klonem Liero, choć bliżej mu chyba do Abuse'a. :-) A dokładniej: CS + Q + Liero + Abuse + szczypta magii.

GRAFA 'n' MUZA
Dźwięki - genialne. Muza - jeszcze lepsza! Grafa - najlepsze 2D, jakie widziałem (w zapowiadanej na styczeń 2003 wersji grafa powala).

OTHERZ
MIP! P o r a ż a j ą c a grywalność. Gra robi furorę na Zachodzie! Naturalnie wśród takich maniaków jak my.

PODSUMOWANIE
Naprawdę musisz mieć Soldat - gdyby była to gra komercyjna, zapłaciłbym za nią NAWET 200 zł. Zatem...ściągać w ciemno (8 MB), modemowcy, (ja!) odżałujcie te pół godziny. :-) W najgorszym razie (taryfa) zapłacicie „czypiędziesiąt"! Za taaaaką grę!

SKĄD
http://soldat.prv.pl
(jest co najmniej 30 mirrorów) :-)

Stick Soldiers 1 i 2

CO TO?
BARDZO podobne do Liero. Małe żołnierzyki się na... walają sporym arsenałem współczesnej broni.

GRAFA 'n' MUZA
Dźwięki spox, muzy brak, GRAFIKA 3-KOLOROWA, ale staranna (w wersji 2 jest znacznie lepsza!).

OTHERZ
Warto, naprawdę!

SKĄD
http://sticksoldiers.port5.com

Pacventure

Pacman wiecznie żywy. Bawił nas w czasach pierwszych pecetów, bawi i teraz. Tym razem ukochana żółtego znajomka z dużym apetytem została porwana przez złego ducha. Nasz dzielny żółty oczywiście rusza jej na ratunek... i tu rozpoczyna się gra. Zasad chyba nie muszę przedstawiać – połykamy kuleczki, omijamy duchy, szukamy wyjścia z planszy. Krócej tego wyjaśnić chyba nie można. ;)

Kilka rzeczy może was jednak zdziwić. Przede wszystkim - można... SKAKAĆ! Nie, ja nie żartuję, można przeskakiwać duchy. Szkoda, że sama dowiedziałam się tego dopiero na ostatnim etapie. ;P Potem przyszło mi do głowy, że warto czasem czytać help. ;)

Gra składa się z 7 etapów i - niestety - stanowi rozrywkę tylko na parę deszczowych wieczorów. Na szczęście etapy są bardzo zróżnicowane. Odmienny jest nie tylko wygląd otoczenia, ale i muzyka. Irytujące są za to niestety... odgłosy. I o ile „ajajajaj" brzmi całkiem zabawnie, a i odgłos zjadanych kuleczek da się przeboleć, to „jam, jam", które słyszymy przy połykaniu czerwonej kulki, śni mi się już po nocach. :(Nie wspomniałam jednak jeszcze o grafice. Przede wszystkim widzimy tylko fragment planszy, przez co gra staje się trudniejsza niż w standardowej edycji Pac-mana. Widok to mieszanka widoku z góry i „niby-trójwymiaru". Całość wygląda nieźle. Zdecydowanie najlepiej wypada piąty etap - rozświetlająca się plansza plus tajemnicze odgłosy w niczym już nie przypominają infantylizmu z początku. Jest po prostu... mrocznie. W grze mamy również animacje. Prezentują się średnio, ale są za to zabawne. :)

Gra ma dość wysoki poziom trudności, a jeśli i to cię nie zadowala, spróbuj ją przejść bez skakania. No, z wyjątkiem ostatniego etapu - tam już bez tego się nie obędzie, bo poczciwy Pacman zamieni się bardziej w... platformówkę.

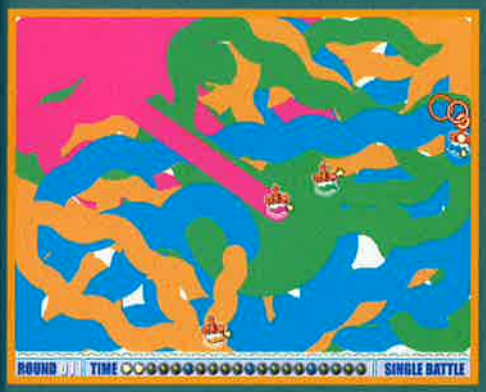
Plusy:
- dość trudna - zaleta dla lubiących wyzwania
- zró nicowane etapy

Minusy:
- dość trudna - wada dla wygodnickich
- za krótka
- niektóre odgłosy

Battle Painters

Gierka polega na zamalowywaniu planszy farbą. Nie, proszę nie brać tego tak dosłownie; nieeee, to może zaszkodzić monitorowi. ;) Pędzelkiem kierujemy za pomocą dwóch klawiszy i od razu muszę zaznaczyć, że sterowanie jest dość pokręcone. Po jakimś czasie jednak można do niego przywyknąć. Gra oferuje dwa tryby. W pierwszym, Battle Mode (bitwa), możemy się zmierzyć z maksymalnie czterema przeciwnikami. Mogą oni być kierowani przez komputer lub innych graczy (siedzących przy jednej klawiaturze). Rozgrywka jest ograniczona czasowo. Należy zamalować kolorem jak największą część planszy. Możemy też malować po wcześniej już zapełnionych przez przeciwników powierzchniach. Korzystamy też z różnych bonusów, mających ułatwić nam (bądź naszym przeciwnikom...) zadanie. Do wyboru sporo opcji – rywalizujemy drużynowo, ustalamy też liczbę starć, po której odnosi się ostateczne zwycięstwo. Całość naprawdę wciąga, zwłaszcza gdy gramy z „żywymi" przeciwnikami, bo ci komputerowi działają dość schematycznie.

Drugi tryb to Ranking Mode. Naszym zadaniem - znów - jest zamalowanie jak największej powierzchni w określonym czasie, ale tym razem nie rywalizujemy z innymi, a najlepsze wyniki są zapisywane. Niestety pod względem grywalności rankingowi daleko do bitwy.



Grafika jest prosta, ale barwna i przyjemna dla oka. Mamy tu elementy mangowe, ale jest ich na tyle niewiele, że nie będą razić nawet zagorzałych przeciwników japońskiej animacji. Również oprawa audio jest niezła. Szkoda, że nie zadbano o większą liczbę melodyjek - te dołączone do gry po jakimś czasie zaczynają nużyć. Gra w interesujący sposób łączy elementy zręcznościowe z odrobiną logiki. Niestety zajmuje relatywnie dużo miejsca, bo aż... ponad 6 MB. :(

Plusy:
- mo liwość rywalizacji z kolegą
- oprawa audio-wizualna

Minusy:
- komputerowi przeciwnicy
- udziwnione sterowanie
- tryb Ranking Mode
- AŻ 6 MB na HDD :)

Crismonland

CO TO?
Nawalanka 2D, widok z góry. Jesteś rozbitkiem na planecie obcych. ALE niezależnie od tego, jak będziesz walczył, I TAK ZGINIESZ (to nie wina ufoli, że im smakujesz). :-) Cała zabawa w tym, by jak najdłużej przetrwać i posłać na łono Abrahama jak najwięcej Obcych przedtem, zanim oni poślą tam ciebie.

GRAFA 'n' MUZA
Wspaniałe! :-)

OTHERZ
Następna wersja tej gry będzie już komercyjna. :-(

SKĄD
Choćby z Cover CD CDA 13/2002
http://greybrow.liero.org.pl

Raklem

CO TO?
Tak jakby klon Crimsonland – tyle, że walczysz z ludźmi.

GRAFA 'n' MUZA
Brzydka gra, dźwięki - „czy na krzyż".

OTHERZ
Ale warto spróbować - dla jej grywalności.

SKĄD
http://generationstars.cjb.net/

TC (The Crush)

CO TO?
Taki multiplayerowy Crimsonland.

GRAFA 'n' MUZA
Grafa nie najwyższych lotów, a... dźwięki średnie, muzy brak.

OTHERZ
Warto spróbować... A fakt, że jestem współautorem tej gry, nie ma tu najmniejszego (hehe) wpływu na to, że ją reklamuję. :)

SKĄD
http://www.thec.prv.pl

Progress Quest

CO TO?
Najbardziej innowacyjna gra! Tytuł RPG 4 generacji (Fn'F) (Fire n' Forget).

GRAFA 'n' MUZA
Paski, paski, paski...

OTHERZ
Genialny multiplayer!

SKĄD
http://progressquest.com/

Little Fighter 2

CO TO?
Ot, nawalanka. :) Świetna gra, dużo postaci.

GRAFA 'n' MUZA
Dźwięki ekstra, muzy brak, grafa rysowana ręcznie!

OTHERZ
Naprawdę warto!

SKĄD
http://littlefighter.com

Da end!!!

Ale ciąg dalszy kiedyś nastąpi, bo stale i wciąż pojawiają się małe, niepozorne glerki, jakie mają więcej grywalności niż niejaden najeżony polygonami, „szejderami" i Bóg jeden wie, czym jeszcze, antyaliasingowy i nudny komercyjny potwór za 150 zł/szt.

KTO??
Wi3sh4q

NO, JA!
(dla niekumatych: Wieshaq)

SKĄD
(wieshaq@offspring.art.pl)

A teraz gra, która może zainteresować nawet osoby zazwyczaj stroniące od komputera. Bloobs to gra logiczna z elementami zręcznościowymi. Tym razem naszym zadaniem będzie strzelanie do celu. Jatki jednak nie będzie, bo naszym pociskiem są różne... no właśnie, nie mam pomysłu, jak to nazwać... klocki w kształcie kuli, śmieszny stożek z rogami, żarówka itd. Zastanawiam się, jak to sobie wyobrażacie. Czasem lepiej nie wiedzieć. ;) Naszym celem są również takie bliżej niezidentyfikowane obiekty (nielatające), wymieszane i ułożone w sposób przypadkowy w 9 rzędach. Chodzi o to, by pozbyć się wszystkich „przedmiotów" (wysoce to niehumanitarne). ;) Jeśli kolorowym pociskiem trafimy w któryś z nich, a ten przypadkiem będzie miał taki sam kształt i przypadkiem będzie sąsiadował z innym klockiem o tym samym kształcie, znikną wszystkie. A jeśli nie, to tak jak w starym dobrym Tetrisie, klocki będą się gromadzić, aż przegramy...

Do dyspozycji mamy dwa poziomy - łatwy i trudny. W tym drugim między kolorowymi przedmiocikami znajdują się czaszki, których nie sposób zestrzelić. Można je za to zrzucić. W obu levelach punkty zdobywamy za zrzucanie i zestrzeliwanie klocków. I to właściwie wszystko, co trzeba wiedzieć o zasadach gry. Wiem, trochę to moje tłumaczenie zagmatwane, ale to dlatego, że się spieszę, by znów zagrać w Bloobsa! Wierzcie mi na słowo, tak naprawdę to dużo łatwiejsze niż omówienie jego zasad na łamach CDA. Warto choćby spróbować...

Bloobs 95

Plusy:
- wciąga
- mo na dodawać własne melodyjki

Minusy:
- uparcie nie chce działać na WinXP
- hm... nie dla ka dego

Icy Tower

Icy Tower odkryłam już dość dawno temu i ucieszyłam się, gdy później znalazłam je na płytce CDA. Cała gra to jeden element żywcem wyjęty z klasycznej platformówki w stylu Mario, czyli... platformy. :) Zabawa polega tu na wskakiwaniu coraz wyżej, z platformy na platformę. I oczywiście na tym, by nie spaść. ;) Stopniowo jednak mamy coraz mniej czasu na skok, a i same platformy stają się jakby bardziej śliskie... Może trudno w to uwierzyć, ale to jest tak proste, że aż wciąga!

Najlepsze wyniki (zdobyte punkty + piętro, do którego udało nam się dotrzeć) są zapisywane na tablicy rekordów. I za każdym razem mamy ochotę zdobyć chociaż jeden punkt więcej... Icy Tower to gra, obok której nie można przejść obojętnie! :)

Plusy:
- grywalność!
- grywalność!
- mówiłam ju o grywalności? ;)

Minusy:
- w momencie gdy wyświetla się napis 'Hurry up', gra niebezpiecznie zwalnia :(

Blobby Volley

Na zakończenie mam dla was coś specjalnego - zaawansowaną symulację siatkówki. ;D Sceneria jest wakacyjna - plaża, palmy, intensywny błękit nieba. Na tle tego wszystkiego dwa (dwie?) żelki w kształcie gruszek odbijają piłkę przez siatkę. Punktacja - jak w siatkówce plażowej (przynajmniej według autora gry, ja nie mam pojęcia, jak wygląda punktacja w siatkówce plażowej). ;> Możesz stoczyć pojedynek z komputerem lub kolegą. Sterujesz za pomocą klawiatury lub myszki (mnie osobiście bardziej przypadł do gustu ten drugi sposób). Zakres ruchów żelka jest niewielki - lewo, prawo, do góry ;).

Blobby nie powala efektami graficznymi, ale tło (bitmapa) i animacje żelków oraz piłki (jedyne poruszające się rzeczy) wyglądają zadowalająco. Dźwięk - podobno jest, bo w menu można go włączyć/wyłączyć. Tyle, że u mnie przy żadnym z tych ustawień nie było go słychać. :(

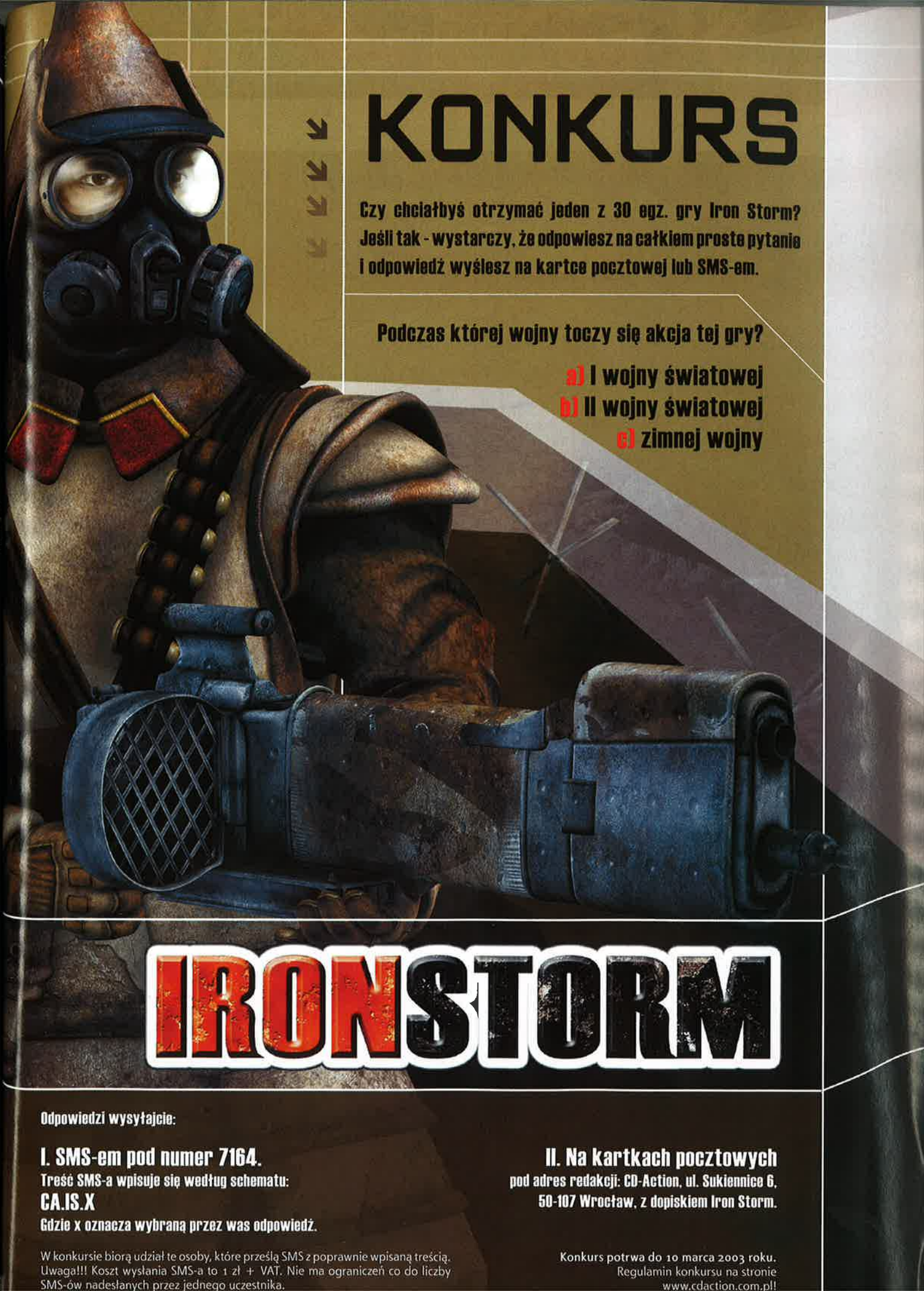
Plusy:
- siatkówka!
- mo liwość stoczenia pojedynku z kolegą

Minusy:
- a co z dźwiękiem?

Takich gier, jak te wymienione w tekście, jest wiele. I choć nie oferują ekstrasuperbajer grafiki, mogą stanowić całkiem miłe wypełnienie czasu między jednym a drugim ekstrasuperbajer hitem. ;) Miłego grania!

(*) ostatnio pokazałem żonie Swirla z Cover CD 02/03. I koniec, moja żona siada „na pięć minut" albo „tylko jedną-dwie partyjki", po czym okupuje komputer przez parę godzin! Co gorsza, zaczyna się wpisywać na MÓJ Top 10!

Już jej nie wystarczy, że deklasuje mnie w Tetrisa... Ech... [Smuggler].



KONKURS

Czy chciałbyś otrzymać jeden z 30 egz. gry Iron Storm? Jeśli tak - wystarczy, że odpowiesz na całkiem proste pytanie i odpowiedź wyślesz na kartce pocztowej lub SMS-em.

Podczas której wojny toczy się akcja tej gry?

a) I wojny światowej
b) II wojny światowej
c) zimnej wojny

IRONSTORM

Odpowiedzi wysyłajcie:

I. SMS-em pod numer 7164.

Treść SMS-a wpisuje się według schematu:

CA.IS.X

Gdzie x oznacza wybraną przez was odpowiedź.

W konkursie biorą udział te osoby, które prześlą SMS z poprawnie wpisaną treścią. Uwaga!!! Koszt wysłania SMS-a to 1 zł + VAT. Nie ma ograniczeń co do liczby SMS-ów nadesłanych przez jednego uczestnika.

II. Na kartkach pocztowych

pod adres redakcji: CD-Action, ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław, z dopiskiem Iron Storm.

Konkurs potrwa do 10 marca 2003 roku. Regulamin konkursu na stronie www.cdaction.com.pl!

Tony Tough

i noc pieczonych Ciem

El General Magnifico

Rozwiązania wielu zagadek gry są nieco wariackie - ale jednocześnie najczęściej bywają bardzo zabawne. Gra w zasadzie dzieli się na trzy niezależne od siebie części, z których pierwsza jest na dobrą sprawę tylko wprawką. Proponujemy, byś do solucji podszedł dość luźno i próbował sobie radzić samodzielnie - chyba że jesteś wyprany z inteligencji po jakimś sprawdzianie (nasze szkoły traktują uczniów tak, że w zasadzie niewolnicy w starożytnych trackich kopalniach złota mieli lepiej).

Przed trzydziestu laty pewien chuligan (czy wiecie, że nazwa chuligan wzięła się od czterech braci Hooliganów, Irlandczyków i okrutnych zakapiorów?) zaczaił się z procą na małego Tony'ego i... poniósł skutki własnej podłości. Wyjąc do księżyca, poprzysiągł zemstę.

Grę zaczynamy w budynku detektywistycznej agencji Wallen & Wallen. Tony przedstawia swego psa, Pantaloniarza (różowiutkiego niczym... no, nie wchodźmy w szczegóły). Ma zamiar udowodnić światu, że jego teoria o Obcych, którzy planują podbój planety i kradną dzieciom cukierki nie jest tylko urojeniem paranoicznie podejrzliwego prywatnego „deptacza". Tymczasem od dwu lat jakiś tajemniczy Dynioglowiec kradnie dzieciom cukierki – Tony musi rozwikłać sprawę albo straci pracę.

Biuro Tony'ego. Pogadaj z Pantaloniarzem. Panty chce pójść do parku rozrywki. Tony potrzebuje peruki, posyła P. na górę, a sam postanawia zbadać piwnicę. Każ mu z biurka wziąć torebkę z cukierkami. Otwórz (użyj) drzwi i wyjdź z gabinetu.

Korytarz. Z podłogi weź kartkę papieru. Otwórz drzwi i wejdź do drugiego pomieszczenia służbowego.

Służbówka. Zamknij drzwi i weź różowy szlafrok w kwiatki. Przeczytaj porwaną ulotkę wiszącą na ścianie i dołóż do niej kartkę znalezioną na korytarzu. Przeczytaj o kostiumie głupiej pasterki, do którego potrzebne są kwiatki i wiejski szalik. Otwórz szafkę. Bums! Spadasz przez dziurę w podłodze.

Piwnica i kanał ściekowy. Usłyszysz wrzask Pantaloniarza wzywającego pomocy. Trzeba mu pomóc. Weź jasną perukę. Ha! Oto, gdzie się podziała sprzątaczka, która przepadła w podziemnym labiryncie. Wyjdź przez rurę z zielonymi ściekami. Uieeee!

Korytarz. Wyjdź schodami na górę i obejrzawszy krowie trofeum, każ Tony'emu pociągnąć za ogon. Betsy wypuści z pyska kwiatki. Wróć do biura i weź kwiatki leżące na podłodze. Wyjdź na korytarz i spróbuj ponownie pociągnąć Betsy za ogon, a potem pogadaj z Dudleyem i Butchem. Dowiesz się o zabawie Halloween. Przeczytaj plakietkę pod głową Założyciela Firmy. Weź szalik Pantaloniarza i leżący na podłodze list. Przeczytaj list. O w (_!_) jeża! Pantaloniarz został porwany. Tony musi udać się do Parku Rozrywki.

Park Niesamowitych Rozrywek

Wejście. Spróbuj obejrzeć krzak. Wejdź do parku. Zatrzymany przez staruchę pogadaj z nią i wypytaj o wszystko, o co się da (W.O.W.O.C.S.D.). Daj cukierki, by uzyskać przychylność starej. Potem zajrzyj do kieszeni i połącz różowy szlafrok z kwiatami i dodaj do tego szalik. Użyj kostiumu. Tony skryje się w krzaku i przebierze za pastereczkę (przebranie uzupełni peruka sprzątaczki).

Wejdź przez bramę na lewo od budki bileterki. Za Tonym zamykają się drzwi. Biedak zostanie odcięty od świata. Ale nie przejmuj się, nie zostawimy go tam niczym palca w (_!_)!

Za Bramą. Posłuchaj rozmowy szczawika w kowbojskim stroju i skazańca. Potem zacznij eksplorację parku. Łaź wszędzie, gdzie się da – podczas tych wędrówek w niektórych miejscach Tony będzie rysował w notatniku mapę. Na razie nic nie rób, tylko wędruj z miejsca na miejsce, aż cała mapka pojawi się w jego dzienniczku. W przyszłości będziesz mógł przenosić naszego bohatera na obszarze parku, korzystając właśnie z tej mapy. Dopiąwszy swego, zacznij konkretną robotę.

Namiot kobiety z brodą. Wejdź i pogadaj z ospalcem. Weź marchewkę z widowni, wejdź na scenę i weź leżące tam wśród innych warzyw - pomidor i cebulę. Otwórz i wejdź w drzwi do garderoby.

Porozmawiaj z płaczącą damą. Ukończywszy konwersację, dowiesz się, że jest zrozpaczona utratą kobiecego wdzięku. Popraw biedaczce samopoczucie, wręczając jej kwiaty. Dostaniesz od niej uśmiech jej mamy (czyli sztuczną szczękę). Wyjdź z namiotu.

Wielki łeb i dziura w namiocie. Skieruj się wedle strzałki w lewo (ku Lorenzo i piratom). Użyj kubła na śmieci – niestety, nie ma kół. Przyjrzyj się „kufniaszowi" zaglądającemu do namiotu przez dziurę. Gdy chłopak zwieje, weź dziurę – okaże się, że zrobisz wejście do namiotu. Przyjrzyj się wielkiej głowie i machnie przy wejściu (potrzebna ci będzie moneta jednodolarowa). Wyjdź na lewo.

Skrzyżowanie dróg. (S.D.) Zbadaj drzwi komórki, dziurkę od klucza i szczelinę pod drzwiami. Klucz wciąż tkwi w dziurce. Weź kij oparty o znak drogowy. Wyjdź na lewo.

Piraci. Zbadaj miecznika (wiszącą rybę). Zajrzyj do dziury w beczce przy schodach i weź ulubione przez koty rybie chrupki (paluszki). W.O.W.O.C.S.D. kapitana Korneliusa Woodwarda IV. Dowiedz się, jak stracił nogę. Przejdź po schodach na górę.

Oberża pod Wąsatym Morsem. Porozmawiaj z papugą Polly. Spróbuj otworzyć drzwi do kajuty kapitana (te z literką C). Papuga jest czujna niczym kapitolińskie gęsi (hodowane przez kapłanów Jowisza ptaszyska, które głośnym gęganiem pobudziły śpiących wartowników i ostrzegły Rzymian przed najazdem Galów). Trzeba będzie jej jakoś zakleić dziób.

Wejdź do oberży. Porozmawiaj z siedzącym smętnie przy stole wodzirejem, który nie może opuścić oberży, dopóki nie pojawi się pracownik miesiąca. Spójrz na fotografię pracownika.

Smutny Pirat. Porozmawiaj z piratem, który ma czerwoną chustę na łbie. Jest załamany, bo utracił zdolność płaczu. Daj mu cebulę. Nic z tego. Wróć do wiszącej obok kapitana ryby. Podsuń cebulę pod rybi miecz i poszatkuj ją w plasterki. Wróć do Pirata i daj mu plasterki. Ponurak zaleje się łzami i z wdzięczności kupi Tony'emu kubek rumu.

Strażnik Biff. Drab ma klucze do klatki z bestią. Spróbuj podwędzić mu klucze. Niestety nic z tego nie będzie. Ale to dopiero początek rozgrywki – na pewno znajdziemy sposób, by go przechytrzyć. Wyjdź z oberży i dalej skieruj się na prawo od kapitana.

Gra w 13 dyń. Porozmawiaj z jajogłowym. Prowadzi stragan z grą – kto pierwszy dotrze do 13 dyni, wygrywa. Podczas każdej kolejki możesz dołożyć jedną lub dwie dynie. W zasadzie nie ma sposobu, by przegrać. Gdy nadchodzi twoja kolejka, klikaj górną lewą dynię, a potem dolną, dając znak przeciwnikowi. Wygrywasz czerwonego wypchanego tapira. Przejdź do zamku.

Mostek przed zamkiem. Porozmawiaj z rybakiem. Weź dżdżownicę z puszki, którą ustawił obok siebie. Zauważ cień rzucany na księżyc. Przejdź w górę.

Zamek. Pogadaj z odźwiernym. Nie zechce cię przepuścić, a kiedy ruszysz, nie oglądając się na jego pozwolenie, rozedrze się jego psina. Przejdź w lewo i popatrz na dziurę w pniu oraz kępę trawy. Przejdź w lewo do diabelskiego młyna. Spójrz na notatkę – na zaginionego (żywego czy zabalsamowanego) kotka czeka stara dama w pokoju 207 (zwrot kotka za nagrodą pieniężną). Cóż... trzeba będzie rozejrzeć się za zwierzakiem – gotówka zawsze się przyda.

Przejdź w lewo do niebieskiej budki - otwórz drzwi i pociągnąwszy za dźwignię, uruchom koło. Ha! Nadal działa. Dobra, racz to zapamiętać. Zwróć uwagę na miseczkę. Jeżeli położysz w niej rybie paluszki, pojawi się kot szybki Jak Gonzalez. Możesz go złapać i gdzie indziej. Wróć do straganu z grą w 13 dyń i skieruj się w prawo na centralny placyk.

Rakieta kosmiczna. Wejdź do elewatora i podjedź na górę. Poczekaj, aż Randall ukryje pysk w katalogu gołych (_!_) z Hollywood i weź deskorolkę leżącą obok Obcych. Pogadaj z Randallem i wyjdź. Opuść to miejsce dolnym wyjściem.

Rufus. Pogadaj z bałwanem i diabłem – dowiesz się, że Pantaloniarza widziano przy straganie z przekąskami. Potem pogadaj z Rufusem. Trzeba go nauczyć pokory. Wróć do wejścia na tereny parkowe i wyjdź stamtąd, kierując się na prawo.

Skazaniec i Timothy. Przeczytaj plakat ze skazańcem. Potem użyj składacza narządów (to ta czerwona budka). Skazaniec nie zechce z Tonym gadać, biorąc go za transwestytę. Jego syn widział Pantaloniarza. Przejdź na prawo do klatki bestii z dżungli.

Bestia. Przede wszystkim weź gumę przylepioną do drzwi klatki bestii, a potem pogadaj z bestią. Ta chce odzyskać wolność. Klatka bestii nam się przyda. Obok klatki zobaczysz kolejne ogłoszenie o nagrodzie za zaginionego kotka.

Rura ściekowa. Wyjdź ku prawej do Romantycznego Zakątka. Jest tam mysz, która ucieka, gdy każesz Tony'emu ją złapać. Zejdź. Ze skały wystaje rura ściekowa. Weź ostry kamień - obejrzawszy go, przekonasz się, że jest to gipsowa forma. Otwórz ją (zajrzawszy do kieszeni) i zostaw otwartą.

Klown Shmiley. Popatrz na ponurego clowna, który nie umie zabawić audytorium. Pogadaj z nim. Klaun walnie Tony'ego młotkiem. Taki młot mógłby się nam przydać. Nie można go wziąć, ot tak, bo clown zacznie protestować. Użyjmy sposobu.

Podejdź do kosza na śmieci obok stoiska z hot-dogami (przy okazji możesz spłoszyć mysz. Połóż na kuble dziurę z cyrkowego namiotu i całość upiększ sztuczną szczęką mamy kobiety z brodą. Potem popchnij kubeł ku clownowi. Ten się nabierze i przekonany, iż ma wreszcie chętnego do śmiechu słuchacza, zacznie mu pokazywać rozmaite figle salonowe, ty zaś każ Tony'emu podnieść młot.

Kramik Mortimera. Idź na północ, ku Mortimer's Bazaar. Jest tu kolejna notatka o zagubionym kocie. Weź kurczaka wiszącego obok wejścia. Potem wejdź. Pogadaj z Mortimerem i weź linę z haka obok drzwi. Są tu też drzwi w podłodze, ale zamknięte od dołu. Wyjdź i skieruj się na północ.

Automat fotograficzny i mała fontanna. Przyjrzyj się automatowi – przyjmuje tylko monety. Skieruj się na północ.

WC. Pogadaj z Wallym. Widział jakiegoś brutala, który prowadził różowego psa przy Fontannie Wiedźmy. Otwórz skrzypiącą furtkę. Z wygódki wyskoczy rozjuszony aligator. Pomóżmy Wally'emu, który rozpaczliwie potrzebuje chwili samotności. Połóż deskorolkę na dywaniku przed wygódką, a potem znów rusz furtkę. Adios amigo!

Wróć na dół, do downa i skieruj się na prawo.

Pizzeria. Nie warto rozmawiać z piekarzem. Obejrzyj kubeł na śmieci i weź znalezioną w nim kromkę czerstwego chleba. Potem wejdź do pizzerii i zabierz ze stołu paprykę. Wyjdź i przy kuble na odpadki skieruj się w prawo.

Fontanna Wiedźmy. Jest tu miska, woda i kociołek. Kociołek i miska przydadzą się.

Pchnij kociołek kijem. Niestety, tylko się przechyli. Przejdź do automatu fotograficznego i połóż wygranego w 13 dyń tapira na fontannie. Zatkawszy tę jedną fontannę, zwiększysz dopływ wody do Fontanny Wiedźmy. Wróć i ponownie pchnij kociołek kijem. Zabierz kociołek.

Tunel Miłości. Wróć do Pizzerii i skieruj się w górę - ku prawej do Tunelu Miłości. Pogadawszy z Isabellą, dowiesz się, że do tunelu mogą wjechać tylko pary.

Czas zacząć działać konkretnie.

Wróć do budki z hot-dogami i wejdź do niej. Otwórz lodówkę i włóż do niej dżdżownicę. Zabierz zamrożonego robalca. Otwórz piecyk i upiecz w nim kurczaka. Wyjmij kurczaka i udaj się do Rufusa Siłacza.

Weź największy młot leżący obok Rufusa. Oczywiście jemu się to nie spodoba. Wezwij Rufusa do próby sił i skorzystaj z młota, który Tony podwędził clownowi. Wygrywasz dolara. Udaj się z nim do wielkiej głowy.

Wielki łeb i Lorenzo. Włóż dolara do machiny. Łeb otworzy paszczę i wysunie się z niej czerwony dywan. Każ Tony'emu wejść do środka. Porozmawiaj z czarodziejem Lorenzem. Po dość długim dyskursie otrzymasz od niego formułę eliksiru daleko widzenia, za pomocą którego będziesz mógł łatwiej znaleźć Pantaloniarza. Spróbuj wyciągnąć z kapelusza królika. Do zrobienia magicznej miszkulancji Tony'emu potrzebne będą: mleko, kawa, sok owocowy, pęcherz żółciowy kamaro (jakkolwiek by nie wyglądał!), pieprz i czereśnia. Wróć do komórki na skrzyżowaniu dróg.

Komórka. Wsuń formułę w szczelinę pod drzwiami. Potem wypchnij klucz z dziurki zamrożoną dżdżownicą. Weź klucz i otwórz nim komórkę.

Wnętrze komórki. Weź butelkę z podłogi przy drzwiach. Spójrz na węzeł. Trzeba go jakoś rozwiązać. Rąbnij butelką w marmurowe popiersie. Ułamkiem butelki rozetnij węzeł. Szynka wpadnie do akwarium z pirania. Weź kość. Użyj dźwigni... O cholera! Tego to nie widziałem już od kilku lat – toż to stary poczciwy DOS! Zauważ, że w drugiej obejmie nie ma dźwigni. Włóż do niej kość. I użyj jej, otwierając drzwi. Joj! Inny wymiar czy co?

Górne piętro komórki. Weź białą mleczną farbę. Podejdź po schodach w górę. Wejdź do pokoju 206. Weź z krzesła lalkę. Otwórz szufladę i weź z niej środek nasenny, a potem wyjdź. Podejdź do drzwi pokoju 207 i zapukaj, by pogadać ze starą damą. Po rozmowie zejdź na dół i wyjdź przez drzwi po prawej stronie korytarza.

Przejdź do portu i po trapie wejdź na górę - do papugi Polly (okręt piratów).

Zajrzawszy do kieszeni, napchaj kromkę czerstwego chleba gumą do żucia i całość daj Polly. Wrzaskliwe ptaszysko zamknie dzióbek, a ty będziesz mógł zajrzeć do kapitańskiej kajuty.

Kajuta kapitana Woodwarda. Weź z łóżka dziennik i zajrzawszy do kieszeni, przeczytaj o tym, jak to w konfrontacji z admirałem Wallenem kapitan przegrał forsę i stracił nogę. Weź kawał tapety spod okna. Obejrzyj go w kieszeni – przekonasz się, że jest to mapa. Obejrzyj go ponownie – Tony dokona przybliżonych obliczeń i odkryje miejsce, gdzie ukryto skarb – zaznaczone tradycyjnym X-em. Obejrzyj mapkę po raz trzeci, by stwierdzić, że X ten jest dość niezwykły. Za pomocą notatnika przenieś się na śmietnik.

Śmietnik. Spójrz na zegar, dźwignię i lodówkę. Jeżeli Tony poruszy dźwignię, wskazówki zegara zaczną się przesuwać. Ponowne kliknięcie zatrzymuje je. Spójrz raz jeszcze na mapkę skarbów – przekonasz się, że X to w istocie godzina XI. Uruchom zegar i zatrzymaj go, gdy wskazówki ustawią się właśnie na XI. Otwórz lodówkę i wyjmij z niej talię kart. Weź karty i wróć z nimi do kapitana. Pokaż mu karty. Woodward przestraszy się tak, że bez bicia odda Tony'emy zielony klejnot. Udaj się do Tunelu Miłości i odziawszy w różowy szlafrok wziętą z pokoju 206 lalkę (zajrzyj w tym celu do Kieszeni), skorzystaj z przejażdżki, by w nagrodę otrzymać od Isabelle i słodki lizak.

Przejdź do oberży Pod Wąsatym Morsem. Zajrzawszy do kieszeni, polej opieczonego kurczaka środkiem nasennym i daj go klawiszowi Biffowi. Gdy zaśnie, odetnij klucze wiszące mu przy pasie. Przejdź z nimi do klatki bestii.

Uwolnienie bestii. Udaj się do miejsca, gdzie w klatce trzymają bestię i kluczem podciętym Biffowi otwórz ją. Potem wejdź do pustej klatki i do miski włóż rybie paluszki. Gdy zjawi się kotek Gonzalez, szybko wyjdź i zatrzaśnij za nim drzwi. Jeżeli zawiedzie cię szybkość, wróć do piratów i ponownie weź z beczki rybie paluszki, a potem powtórz manewr z

miską i drzwiami. Kot trzaśnie pyskiem w drzwiczki i padnie sztywny jak kawał drutu. Weź go i udaj się do budki, gdzie w pokoju 207 oddasz kota babci i zainkasujesz gotówkę.

Udaj się do fotograficznego automatu, gdzie używszy monet zrób sobie zdjęcie. Wróć ze zdjęciem do baru Pod Wąsatym Morsem i podmień fotografię pracownika roku. Pogadawszy z wodzirejem, dostaniesz od niego metalową plakietkę.

Teraz trzeba ci zebrać wszystkie składniki do eliksiru dalekiego widzenia.

Kawa: udaj się do ścieków i nabierz (podnieś) trochę paskudnego płynu. Nie wiedzieć skąd, Tony ma szklankę. Wlej kawę do kociołka. W końcu kawa to też brudna woda.

Sok owocowy: włóż otrzymany od Isabelli lizak do kubka z rumem. I do kociołka wlej sok owocowy.

Pęcherz żółciowy kamaro: udaj się do Mortimera i daj mu otrzymany od kapitana Woodwenda zielony klejnot. Wzięty ze stolika pęcherz włóż do kociołka.

Pieprz: znalazłeś go w piekarni przy pizzerii. Włóż go po prostu do kociołka.

Mleko: biała farba z hotelu Pod Budką powinna z powodzeniem zastąpić mleko.

Wiśnia: pomidor jest duży i czerwony, więc włóż go do kociołka zamiast wiśni.

Wszystkie składniki są na miejscu. Pozostaje tylko solidne zmieszanie wszystkiego razem. Przejdź do parkowego wejścia i skorzystaj ze składacza narządów. Tony zostanie silnie wstrząśnięty – i coctail gotowy!

Zanieś go Lorenzowi - do wielkiego łba.

Daj go Lorenzowi. No, składniki są niezupełnie te, więc ubocznym skutkiem będzie zniknięcie Lorenza. Nie szkodzi. Królikowi pokaż znalezioną na scenie u kobiety z brodą marchewkę w cylindrze. Bingo!

Wejście do zamku. Udaj się do pizzerii i umieść miedzianą plakietkę w piecu. Plakietka się stopi. Weź ją i włóż do otwartej gipsowej formy – otrzymasz gwizdek. Jeżeli plakietka ostygnie, zanim zdążysz się uwinąć, powtórz wszystko od początku.

Przejdź do rejonu zamku obok diabelskiego koła. Otwórz drzwi do niebieskiej budki (jeżeli jeszcze tego nie zrobiłeś).

Podejdź do drzewa i włóż królika do dziury po sęku. Połóż pętlę na kępie trawy. Przejdź do diabelskiego koła i użyj końca liny, by połączyć pętlę z kołem. Wróć do drzewa i zadmij w gwizdek. Potem szybko przejdź do niebieskiej budki i uruchom koło. Strażnik śmignie w górę, a zafascynowany królikiem Puszek zostanie przy dziurze. Droga do zamku stoi otworem. Wejdź.

ZAMEK. Zostaniesz odcięty od reszty parku – Puszek wrócił na swoje stanowisko. „Nic to" – jak po nieudanej nocy poślubnej powiedział pan Wołodyjowski. Jakoś sobie poradzimy.

Obejrzyj katapultę i machinę. Zwróć uwagę na osobliwe wgłębienia na machinie. Skieruj się ku północy.

Zauważ, że zegar stanął na godzinie prawie trzeciej. Skieruj się ku prawej. Ze stoiska pod murem weź konewkę i kanister, a potem walnij śliwę młotem, by podnieść owoc. Skieruj się ścieżką w górę.

Obórka. Otwórz drzwi i wszedłszy do środka, weź zieloną rurkę. Wyjdź i obejrzyj stóg siana. Skieruj się w prawo.

Posąg. Przemów do posągu. Są to dwaj aktorzy, którzy pracują do 3:30. Potrzebny ci będzie później nóż, który trzyma jeden z aktorów - otrzymasz go gdy pójdą sobie precz. Trzeba przestawić wskazówki zegara.

Przejdź w prawo i otwórz zamkowe wrota. Wejdź.

Przedsionek. Porozmawiaj z nadętą ochmistrzynią. Dowiesz się, że: szef parku rozrywki był w gigantycznej dyni, kiedy ona sprzątała w pomieszczeniu kontrolnym. Machina przy wejściu działa na zasadzie rozpoznawania rysów twarzy. Zagadaj ochmistrzynię i opowiedz o swoim eksperymencie dotyczącym wzroku z tyłu głowy. Kiedy się odwróci, ze stolika świśnij jej niebieski płyn do mycia szyb. Za służącą są drzwi z ozdobną głową psa. Otwórz drzwi szafki i weź miechy.

Przejdź do następnej sali. Weź jedną świecę z tortu.

Kuchnia. Obejrzyj sobie szafkę i weź leżący obok niej głośnik. Przyjrzyj mu się uważnie – okaże się, że nie ma baterii. No nic. Przejdź na lewą stronę kuchni. Nabierz do konewki wody i weź tubkę karmelu z szafki. Wyjdź i wejdź do pomieszczenia na lewo od tortu.

Pogadaj z zielonym clownem, a gdy zanurzy pysk w wodzie, nalej do balii płynu do mycia szyb. Błazen ucieknie, bo piekący płyn zalewa mu ślepia.

Przejdź do pomieszczenia na lewo. Na ziemi leży pudło – i jest tu mysia nora. Popatrz na okno i podejdź wyżej. Spróbuj pchnąć kijem klamkę na półce po prawej. Niczego nie wskórasz. Wespnij się na górę i obejrzyj gargulce. Prawy dolny ledwo się trzyma – gdyby go zepchnąć, mógłby zerwać lianę, która zatrzymuje wskazówkę zegara. Wróć do pomieszczenia, gdzie jeszcze niedawno ćwiczył błazen Grendel.

Pchnij balię i otworzywszy klapę w podłodze, przejdź przez nią. Przeczytaj notatkę nad czerwonym guzikiem, wduś go i szybko nabierz resztki smoczego tchu do miechów. Przejdź w prawo i przyjrzyj się panelowi za tylną łapą smoka. Otwórz panel i wetknij do dziury zieloną rurkę, a potem połącz ją z kanistrem, by nabrać doń benzyny.

Studnia życzeń. Porozmawiaj z nią i przekonaj się, że na jej dnie siedzi jakiś staruch otoczony świecami. Wrzuć do studni kanister z benzyną, a potem zapal świeczkę od płomienia. Ze świeczką wróć do stogu siana przy zamkowym murze.

Podpaliwszy stóg siana, weź znalezioną tam igłę. Wróć z nią do tortu i dźgnij go stalowym ostrzem. Ha! Pogadaj z tortową dziewczyną i poproś ją o baterie do głośnika (pierwej musisz się przekonać, że ich w głośniku nie masz). Otrzymane od dziewczyny baterie włóż do głośnika. Przejdź do pomieszczenia Grendela.

Otwórz szafę. Gdy wyskoczy z niej słabosilny zombi, daj mu głośnik i wyjdź, a potem wróć i ponownie otwórz szafę. No, teraz ryknie jak należy!

Wróć do metalowych drzwi, ujawnionych po barbarzyńskim spaleniu stogu siana.

Otwórz je i wejdź. A potem użyj ciężarków leżących na podłodze. Tony poczuje nagły przypływ krzepy. Wróć na wieżę do gargulców.

Pchnij prawego dolnego gargulca. Aligator z parkowego klopika spadnie i zwali tegoż. Ten zerwie lianę zatrzymującą wskazówki zegara i aktorzy pójdą sobie precz.

Kiedy będziesz wracał na dół pchnij kijem leżącą na półce klamkę. Kurczę! Porwała ją bezczelna mysz. Na razie jej darujemy.

Wejdź do kuchni, weź dziczą racicę i wróciwszy na górę, otwórz nią tajemnicze pudełko na podłodze przed mysią dziurą. Weź kamulec.

Wyjdź przed zamek i przejdź do aktorów. Podnieś nóż, który zostawili. Pzejdź na prawo, by zobaczyć siedzącego błazna z wypchanym pieskiem. Ponieważ piesek będzie potrzebny, spróbuj go wziąć. Niestety, błazen tylko udaje ślepca. Popatrz w górę - na zegar. Hm... Wróć do pomieszczenia na wieży, gdzie jest skrzynka i mysia dziura, a potem przetnij linę nożem. Oto, jak los karze ludzkie nieprawości!

Wróć do miejsca, gdzie błazna wgniotło w ziemię i weź pieska. Potem przejdź w dół, do katapulty. Umieść głaz na łyżce i przetnij linę nożem. Pierdut!

Wróć na wieżę i wetknij ognisty miech w mysią dziurę. Mysz wyrzuci klamkę przez otwór, a ta spadnie do kuchni. Przejdź do kuchni i weź klamkę.

Teraz trzeba zdobyć odcisk pyska ochmistrzyni. Zacznij od udania się do obórki i ogól owcę nożem, a potem polej ją wodą (konewkę mogłeś napełnić wodą w kuchni). Gdy owca się wykaszle, nabierz flegmę do tubki na karmel (właściwie to powinno się nazywać tubą do wyciskania pasztetowego nadzienia, ale niech będzie). Wróć ze zdobyczą do kuchni.

Kuchnia. Otwórz drzwi szafki z prawej, włóż do niej wypchaną psinę i zamknij drzwi ponownie. Potem przejdź w lewo i wrzuć śliwkę do zbiorniczka wody. Gołębie zjedzą śliwkę. Podejdź bliżej, by je spłoszyć. Gdy usiądą nad dziurą w dachu i napaskudzą na podłogę, podejdź szybko do szafki i użyj smyczy. Tony podłoży ochmistrzyni świnię. Na podłodze masz dziurę w kształcie jej gęby!

Napełnij dziurę zieloną flegmą, a potem osusz całość miechami i zabierz odcisk.

Przejdź do machiny znajdującej się obok katapulty przy wyjściu. Przyłóż odcisk do otworu. Jazda w górę!

Gdy Tony wyjdzie z windy, skieruj się w górę. Idź przed siebie, aż znajdziesz Pantaloniarza.

Jest związany i zakneblowany, na domiar złego przez kamerę obserwuje go strażnik. Obejrzyj kamerę... a potem nałóż Pantaloniarzowi na łeb wełnę owcy i lekko go pchnij. Gapiący się bezustannie strażnik ulegnie hipnozie. Uwolnij Pantaloniarza, pociągając za dźwignię - i otwórz klamką zamek. Przejdź dalej i obejrzyj zakończenie...

KONIEC

Ogólnopolska Gala Gier Komputerowych

"IMPERATORY 2002"

Już po raz trzeci wybieramy najlepsze, najbardziej innowacyjne produkty rynku gier komputerowych. Weź udział w konkursie, zagłosuj i wybierz Swojego faworyta. Przy okazji możesz także wygrać atrakcyjne nagrody.

www.gry.wp.pl

Sponsor główny:

MSI

wp.pl Wirtualna Polska

Sponsorzy:

AOC eyes value.

CREATIVE

Patroni prasowi:

CD-ACTION www.cdaction.com.pl

CLICK!

Patroni medialni:

NEWS

Strona eMZety – nowe domeny

Z radością informuję, że stronę FPP MegaZinu możecie teraz znaleźć nie tylko pod starym adresem http://fpp.action-plus.com.pl/, ale również pod dwoma nowymi - http://fpp.cdaction.com.pl/ i http://fpp.cdaction.pl/. Teraz samodzielnie możecie zdecydować, który z nich wpiszecie w okno przeglądarki.

Jedi Knight 3?

Podczas jednej z konferencji prasowych firma Activision ogłosiła, że planuje wydać kontynuację gry Jedi Knight 2: Jedi Outcast. Jej premiera ma się odbyć - podobno - nie później niż w marcu przyszłego roku. Jak będzie w rzeczywistości, przekonamy się w stosownym czasie.

UT2k3 nie dla Polaków?!?

Kłopoty związane z dystrybucją gry Unreal Tournament 2003 w Polsce zapewne są wielu z was choć po części znane. Firmie CD-Projekt udało się w końcu uzyskać prawo do wydania tego shootera w naszym kraju. Cóż jednak z tego, jeśli jego cenę ustalono na 199,90 zł. Mimo to okazuje się, że zawsze może być jeszcze gorzej. W drugiej połowie stycznia gra zniknęła z planu wydawniczego CDP! Na forum firmy udało się odnaleźć następujące wyjaśnienie zaistniałej sytuacji „kwestia wydania UT2k3 w Polsce jest znowu niejasna, więc zdecydowaliśmy się usunąć tę grę z planu do odwołania".

Chrome w USA

8 stycznia 2003 w Montrealu podpisana została umowa pomiędzy Techlandem – producentem gry Chrome, a Strategy First – firmą, która ma się zająć dystrybucją tytułu na rynku północno-amerykańskim. Obwołana przez Techland data premiery Chrome'a to drugi kwartał bieżącego roku.

Counter-Strike 1.6

W styczniu w Sieci mocno zahuczało, a serca fanów Counter-Strike'a zaczęły bić szybciej, ponieważ udostępniono CS 1.6 beta. Jednak nie ma róży bez kolców. Nową wersję CS można było pobrać jedynie za pomocą systemu rozpowszechniania o nazwie Steam. Problem polegał na tym, że łącza tegoż - o przepustowości 500 mbitów - zostały zapchane zaraz po otwarciu. Jest to

ACTION FPP

SLip
e-mail: slip@cdaction.com.pl

Hej!

Wszyscy narzekamy na wysokie ceny gier w Polsce. Jednak czasami do dobrej zabawy wystarczy dostęp do Internetu. Świetnym tego przykładem jest ogólnodostępna (multiplayer public) wersja beta gry IGI2, która sprawiła, że kilka nocek z rzędu spędziłem, nie leżąc w łóżku i nie tuląc się do poduszki - ale siedziałem przed kompem. Co prawda, beta IGI2 nie narobiła w Sieci takiego zamieszania jak swego czasu Wolfenstein MP Test, ale moim zdaniem – i tak zasługuje na to, by skrobnąć na ten temat kilka zdań.

IGI2: Covert Strike multiplayer public beta

Na początku bieżącego roku firma Codemasters wydała multiplayerową public betę i single playerowe demo gry IGI2. O ile demo SP chyba nikogo nadmiernie nie zachwyciło, o tyle MP beta przykuła uwagę sporej części usieciowionych fanów FPP-ków. Wśród nich znalazłem się też ja. Moja przygoda z betą nie zaczęła się nad wyraz zachęcająco. Miałem pewne problemy z adaptacją w nowych warunkach w grze. Gra w IGI2 kolosalnie różni się od zabawy w tytuły, takie jak Quake 3 Arena czy też Unreal Tournament 2003. W przytoczonych produkcjach zadanie gracza polega głównie na fragowaniu przeciwników, a w IGI2 jest wręcz czasami wskazane to, aby... dać się zabić. Na szczęście gra jest dość przyjazna i bardzo szybko można się w nowej roli odnaleźć. Tym bardziej jednak dziwi fakt, że jest ona stosunkowo mało popularna w Sieci. Liczba serwerów w danym momencie waha się zwykle od pięćdziesięciu do stu. Inna sprawa, że te, na których da się pograć ze stosunkowo niskim pingiem, są zazwyczaj zapychane.

Zabawa w IGI2 public becie oparta jest na rywalizacji dwóch teamów. Atakujący (IGI Operatives) mają do zdobycia trzy cele. Po przyłączeniu się do drużyny należy na „dzień dobry" zabawić się w hakera i wgrać do jednego z dwóch komputerów znajdujących się w budynku obstawianym przez oponentów - wirus. Gdy już się z tym uporamy, szybciutko zmieniamy się w złodzieja - gdyż kolejne zadanie IGI polega na wykradnięciu dokumentów. Zanim nam się to uda, będziemy musieli troszeczkę się włamywać. Następnie przyda się podręcznik sapera, gdyż ostatnia misja polega na uzbrojeniu ładunku C4 (w przydziale otrzymuje go ten gracz z teamu IGI, który respawnował się jako pierwszy) i wysadzeniu przy jego użyciu jednego z dwóch miejsc. Jak łatwo można się domyślić, zadanie teamu Conspiracy polega na utrudnianiu życia IGI. Najpierw poprzez odcinanie dostępu do kompa, następnie przez

ochronę tajnych dokumentów, no i w końcu przez niedopuszczanie do zdetonowania ładunku C4. Ostatni cel można osiągnąć na 2 sposoby – nie dopuszczając do umieszczenia ładunku lub jeśli to się nie uda – rozbrajając go. Czasami, gdy ktoś z IGI upuści ładunek C4, do powyższego dochodzi kolejne niepisane zadanie – odzyskanie (IGI) bądź też osłona (Conspiracy) plecaka z ładunkiem wybuchowym.

Zadania te wydają się proste, jednak nie da się ich wykonać według z góry opracowanego schematu, chyba że gramy przeciwko mało doświadczonym przeciwnikom. Niebagatelne znaczenie ma też dość przemyślana konstrukcja mapki Timberland, na której mamy okazję pograć w betę IGI2. Do każdego miejsca można się dostać kilkoma drogami. Prawie każde pomieszczenie ma przynajmniej dwa wejścia. Na uwagę zasługuje także jej rozległość. Ani razu nie dotarłem do końca mapy, o ile coś takiego jak koniec tej mapy w ogóle istnieje. Duże odległości jednak nie wiążą się nierozerwalnie z kilkuminutowymi spacerami, choć i takie się zdarzają. Często możemy zaoszczędzić trochę czasu, korzystając z rozwieszonych tu i ówdzie stalowych lin, po których można zjechać, tudzież taśmociągów.

Mimo to beztroskie spacerowanie po mapce nie jest do końca takie bezpieczne. Olbrzymie spustoszenie sieją często, gęsto snajperzy, dla których miejsca tu co niemiara. Mapka bowiem ma wiele wzgórz, na których zwolennicy tego typu walki mogą się usadowić. A dodać należy, że dostępna w grze broń snajperska umożliwia zdjęcie przeciwnika spacerującego naprawdę daleko od strzelca.

IGI2 to nie tylko otwarte przestrzenie, ale także pomieszczenia, w których świetnie spisuje się zestaw dostępnych shotgunów. Do „oczyszczania" pokoi można też wykorzystać granaty. Z kolei Conspiracy mają do dyspozycji ładunki, którymi niektóre miejsca można bardzo skutecznie zabezpieczyć. Ogólnie arsenał dostępny w becie jest niezwykle rozbudowany. Oprócz wymienionych wyżej zabawek, grać może też skorzystać z pistoletów, karabinów maszynowych itp. Jest z czego wybierać.

Oczywiście na wstępie wyposażeni jesteśmy jedynie w najprostszy pistolet. Każdą inną broń należy zakupić za ciężko zarobioną kasę. Z kolei sposobów na jej zdobycie jest kilka. Najbardziej opłaca się po prostu wykonać cele misji i wygrać rundę. Przydać się może również zmysł ekonomiczny. Jako że gotówki nigdy nie ma za wiele, trzeba ją wydawać rozsądnie i z umiarem. Czy kupić karabin maszynowy, czy może shotgun? Oto jest pytanie! Sytuację komplikuje dodatkowo fakt, że płacić trzeba też za medipacki, amunicję, lornetkę i tym podobne akcesoria. Broń tudzież inny wynalazek kupimy przed respawnem lub podczas gry w jednym z naszych punktów startowych.

A jak się w tę public betę gra? Bardzo przyjemnie. Grafika co prawda nie powala na kolana, choć wykonana jest na wysokim poziomie graficznym (polecam kąpiel połączoną z obserwacją pięknie falującej wody). Jednak nie to jest tu najważniejsze. Gra po prostu mnie wessała. Początkowo wydawała mi się stosunkowo prosta, a po pewnym czasie nie mogłem od niej odejść, gdyż co chwilę odkrywałem nowe smaczki czy też testowałem dopiero co wymyślone, ewentualnie podpatrzone taktyki gry. Dlaczego zatem beta nie zdobyła dużej popularności?

Podstawowym problemem wydaje się brak wystarczająco dużej liczby dedykowanych serwerów. Ponadto kod sieciowy IGI2 jest dość czuły na pogorszenie jakości połączenia, a mające dość często miejsce zerwania połączeń z serwerem może zdeprymować każdego. Oprócz tego polskim graczom pozostaje jedynie gra na serwerach zagranicznych, na których ping rzadko spada poniżej stu. Starałem się to obejść, oddzielnie stawiając serwer na SDI. O dziwo, gracze, którzy również mają SDI, na takim prowizorycznym serwie mieli ping wahający się od 50 do 100, co jest całkiem przyzwoitym wynikiem.

Nie ma co ukrywać, że beta ma a jeszcze sporo buraczków. Czasami zdarza się, że ściany wystaje np. kawałek nogi gracza, co stawia go na z góry straconej pozycji. W grze przytrafiają się też niekiedy dziwne historie. Podczas beztroskiego spaceru z bombą na plecach miałem wątpliwą przyjemność – zabił mnie pojazd pancerny chroniący miejsca respawnu przeciwników. Wszystko byłoby oki, gdyby nie to, że upuszczonej przeze mnie bomby nie dało się już odzyskać. Każdy, kto się do niej zbliżył, był siekany przez automatyczne działko. Często razi też głupota niewtajemniczonych graczy, którzy w skrajnych przypadkach biegają po mapie i (nie)umyślnie zabijają członków własnego teamu. Co prawda, goście takiego kalibru to zmora większości gier sieciowych, ale podczas grania w IGI2 spotykałem ich wyjątkowo często. Ogólnie jednak skłonny jestem polecić betę każdemu, kto ma przyzwoity dostęp do Internetu. Grało się bardzo przyjemnie i dlatego tym bardziej czekam na dzień, w którym to pełna wersja IGI2 trafi w moje łapska. Sądząc po demie, tryb single nie będzie raczej zbyt odkrywczy. Mimo to multi może być tym czymś, co znacznie przedłuży żywotność gry i zachęci do jej kupna sporą liczbę graczy.

PS IGI2 mp public betę możecie zassać ze strony FPP MZ (http://fpp.actionplus.com.pl/pliki/

FPP MegaZin nr 14 na CD

Tym razem króciutko, bo i miejsca na info zostało wyjątkowo mało. Na CD jak zwykle nowy numer eMZety, a w nim: recenzja Unreal Tournamenta, porównanie UT i Q3A, demo-test James Bond 007: NightFire, co nieco o Counter-Strike'u w dziale za rączkę, felieton o wszystko mówiącym tytule „Na dłużej", kącikl tematyczne – Star Jedi (nowość w zlniel), Q]|[Mod Center, MegaUnreal, i jak zwykle na zakończenie galeria i mały bonusik. Polecam!

NEWS

genialny przykład potwierdzający to, że popularność CS nie maleje. Po kilku dniach sytuacja nieco się uspokoiła, okazało się jednak, że tak naprawdę nie było się o co zabijać, gdyż beta jest naszpikowana błędami, które w znacznym stopniu zmniejszają przyjemność płynącą z grania. Być może w momencie gdy to czytacie, dostępna jest już łatka, której wydanie pod koniec stycznia zapowiedzieli panowie z Valve.

DF: BHD – nowa data i demo

Novalogic ogłosiło, że gra Delta Force: Black Hawk Down będzie miała premierę pod koniec marca. Zaś w USA dostępna bę-

dzie już 25 marca i w Europie trzy dni później. Poinformowano jednocześnie, że pod koniec lutego udostępnione będzie nowe demo gry. Przypominam, że w Necie pojawiła się już MP public beta (opis w tym numerze FPP Actiona) i SP demo.

Red Faction 2 na pieca

Gra Red Faction, w którą jak dotąd pograć mogą jedynie posiadacze konsol PS2, wydana zostanie także w wersji na inne platformy – PC, Xbox i GameCube. Pecetowej wersji Red Faction możemy wypatrywać na sklepowych półkach już w marcu.

Poważny Sam powraca!

Już od połowy lutego w wybranych miejscach Europy znaleźć się powinno w sprzedaży złote wydanie gry Serious Sam. Oprócz dwóch części gry, w pakiecie znajdziemy też nowe mapy – 20 single playerowch i 14 multiplayerowych.

Kobiałki i faceci

Marzec - a dokładniej 8 marca - warto uczcić "feministyczną" edycją tej rubryki. Zatem dziś sporo o facetach, tak jak ich widzą kobiety. A teraz już możecie pogrążyć się w lekturze tego, co wyszperaliśmy dla was w Sieci.

Rewelacja dla panów

Kurs przysposobienia do życia w społeczeństwie dla mężczyzn

Tematy zajęć:
1. Jak pracować nad własnym ograniczeniem umysłowym.
2. Dlaczego nie ma nic złego we wręczaniu kwiatów.
3. Ty też możesz siedzieć obok kierowcy (i to cichutko).
4. I ty możesz prasować.
5. Zadbaj o piękno własnych stóp - jak obcinać paznokcie.
6. Jak się napełnia kostkarkę (lub woreczki) do lodu - pokaz ze slajdami.
7. Zalety oddawania zepsutych urządzeń elektrycznych do punktu napraw - ty a elektryczność.
8. Nowocześni rodzice: zadanie, które nie kończy się na "numerku".
9. Szkoła przetrwania I - smażenie jajka sadzonego.
10. Szkoła przetrwania II - mycie podłogi w łazience.
11. Przyznanie się do niewiedzy nie jest ostateczną klęską.
12. Słaba płeć - czyli ty.
13. Powody, dla których zakłada się nową rolkę papieru w toalecie, gdy poprzednia się skończyła (ze slajdami i przykładami).
14. Jak opuszczać deskę klozetową - krok po kroku.
15. Pilot od telewizora - jak walczyć z uzależnieniem.
16. Jak pozbyć się chęci wyglądania młodziej niż własny syn - triki i propozycje.
17. Cel możliwy do osiągnięcia - jak ograniczyć spożycie alkoholu.
18. Dlaczego nie należy odkrywać kołdry po puszczeniu bąka.
19. Prawdziwi mężczyźni też pytają przechodniów o drogę gdy się zgubią.
20. Twoja odzież (I) - jak składać spodnie. Zastosowanie wieszaka.
21. Twoja odzież (II) - do czego służy szafa.
22. Twoja odzież (III) - użycie kosza na brudną bieliznę.
23. Pralka. Wielka nieznajoma.
24. Krzesło i jego nieprawidłowe wykorzystanie jako wieszaka na ubrania.
25. Czy można trafić do sedesu? Ćwiczenia w grupach.
27. Ćwiczenie nadgarstków - opróżnianie popielniczki.
28. Rozwój zdolności motorycznych - mycie wnętrza garnka zmywakiem i płynem do naczyń.
29. Wanna pełna włosów (czyli co należy zrobić po kąpieli).
30. Dolegliwości nocne i bezsenność, czyli dlaczego nie opłaca się jeść herbatników w łóżku.

Uwaga! Do jednej grupy przyjętych będzie maksymalnie 10 osób ze względu na trudną tematykę i nasze doświadczenie z osobami, które chcą zaliczyć kurs - prowadzący muszą udzielać korepetycji w celu przyswojenia materiału.

Mężczyzna - co kobieta powinna o nim wiedzieć?

Nowy mężczyzna w domu dla kobiety to radość, ale i nowe obowiązki. Nie można zapominać o tym, że często nie znamy rodowodu ani nawet poprzedniej właścicielki naszego nowego pupila. Nie wiemy, jak był traktowany i jakie ma nawyki. Na wszelki wypadek nie należy wykonywać zbyt gwałtownych ruchów, lepiej też unikać podnoszenia głosu - bo może się skulić, schować za szafę i trzeba będzie włączyć odkurzacz, by go wypłoszyć. Dlatego już w progu przemawiamy doń łagodnym, acz stanowczym głosem. Kładziemy na kanapie, głaszczemy po głowie (ostrożnie, bo może nieprzyzwyczajony) i pozwalamy mu nie ściągać płaszcza, by czuł zapach poprzedniego miejsca pobytu. Pierwsza noc jest zazwyczaj najtrudniejsza, ponieważ może np. pochlipywać i piszczeć, jednak musimy wykazać się konsekwencją i nie brać go od razu do własnego łóżka, aby się do tego nie przyzwyczaił.

Złe nawyki

Już po kilku dniach pobytu nowego mężczyzny w domu zdobywamy pobieżną orientację w jego nawykach. Najczęściej przywiązuje się on do miejsca, w którym spędził pierwszą noc, czyli kanapy - i tam zalega w pozycji horyzontalnej, nierzadko z pilotem od telewizora w dłoni. Czasem z gazetą, sporadycznie - z książką. Ponieważ mało mówi, mogłoby się wydawać, że myśli, ale najczęściej to tylko złudzenie. Gdy czuje głód, opuszcza legowisko i buszuje po kuchni. Wtedy najlepiej być w domu i szybko zrobić mu coś do jedzenia. W przeciwnym razie w kuchni zastaniemy wypiętrzone grzbiety brudnych naczyń, pod stopami lepką podłogę, a wszystko posypane zgrzytającym cukrem i okruszkami chleba. W lodówce natomiast puste kartony po mleku. W żadnym razie nie wolno wtedy bić mężczyzny. Bo ucieknie.

Karmienie

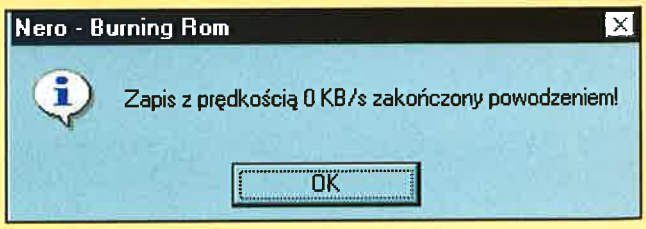
Karmienie mężczyzny nie jest zwykle zbyt skomplikowane i nawet średnio zdolna kulinarnie kobieta udźwignie ten ciężar, a w niektórych przypadkach również związane z tym koszty. Nie należy się też stresować opinią mężczyzny na temat podawanych dań, bo i tak żadna z nas nie potrafi gotować tak jak jego mamusia. Zatem podajemy mu cokolwiek, byle było ciepłe, ponieważ on i tak nie oderwie oczu od gazety lub telewizora. Podobno znane są przypadki, że udało się nauczyć mężczyznę, by kanapki jadł nad talerzem - nie w łóżku, oraz nie podjadał z rondla ani też gryzł całego pęta kiełbasy jak barbarzyńca. Informacje te nie zostały potwierdzone. Jedno jest pewne - mężczyzna lubi jeść regularnie i szybciej się wtedy oswaja.

Pielęgnacja - higiena

Są mężczyźni, którzy boją się wody jak ognia, ale takich na szczęście można wyczuć na odległość. Pozostali uwielbiają godzinami chlapać się w łazience i poza tym musisz zaakceptować (bo jeszcze nikt nie wymyślił na to sposobu) permanentnie podniesioną deskę muszli, brudną wannę, plamy po zachlapaniu w promieniu 5 metrów, niezakręconą tubkę pasty, wodę w mydelniczce i twój osobisty biały ręczniczek zdeptany na podłodze. W niektórych przypadkach, dzięki wieloletnim wysiłkom, można przyuczyć mężczyznę do obcinania paznokci u nóg.

Pielęgnacja - kosmetyki

Zazwyczaj mężczyźni niechętnie używają kosmetyków, ale dezodorant podbierają z twojej półki - do tego bezczelnie komentują, że ma kwiatowy zapach. Często posuwają się jeszcze dalej i "podłączają się" również do szamponu i odżywki.



pasty oraz płynu do płukania ust. To jest irytujące, ale jeszcze nienaganne. Niepokoić należy się wtedy, kiedy ubywa brokatowego pudru, szminki, a zwłaszcza kiedy zauważasz, że ktoś chodził w twojej koronkowej bieliźnie.

Zdrowie

W przypadku mężczyzny nawet najlżejsze przeziębienie lub katar mogą być niebezpieczne i brzemienne w skutkach. Nie dla niego oczywiście - dla nas. Wystarczy stan podgorączkowy albo lekkie skaleczenie i w domu mamy rozhisteryzowaną, konającą ofiarę, która wymaga od nas wysoko wyspecjalizowanej opieki medycznej i psychoterapii, poza tym zapewnień, że na pewno nie umrze. Nadludzkim wysiłkiem woli i cierpliwości jakoś musimy to przeżyć i wyzbyć się jakichkolwiek złudzeń, że gdy my będziemy w malignie umierać na zapalenie płuc, ktoś poda nam szklankę wody. Podczas naszej choroby on przyjdzie i zapyta "a co dzisiaj na obiad?".

Ruch

Oprócz wąskiej grupy fascynatów czynnego wypoczynku, mężczyzna, tak jak kot, potrafi przyjemnie przeżyć życie, nie opuszczając w ogóle zamkniętych pomieszczeń. Nie licząc krótkiego dystansu "do" i "z" samochodu. Będzie się wił jak diabeł pod kropidłem, gdy spróbujemy namówić go na spacer. Wtedy gotów jest nawet wziąć się za jakąś pracę domową i lepiej nie stawać mu na przeszkodzie.

Mnożenie

Ukoronowaniem wzorowej hodowli jest uzyskanie zdrowego potomstwa. Tu nie można popełnić często występującego błędu i czekać, aż mężczyzna rozmnoży się samodzielnie, ani też żywić nadziei, że wzbogacenie hodowli o drugiego mężczyznę rozwiąże tę palącą kwestię. Otóż, nie rozwiąże, najwyżej się pozagryzają. A zatem pamiętajmy, że w rozmnażaniu musimy mężczyźnie pomóc i odegrać w tym kluczową rolę. Jedyne, co mężczyzna powinien mnożyć samodzielnie, to środki na wychowanie potomstwa.

Kontrola

Kiedy już nacieszymy się naszym mężczyzną, a on oswoi się z nami i zacznie ufnie jeść z naszej ręki, możemy z umiarem wypuszczać go z domu. Najpierw tylko do pracy, potem do mamusi - na obiad, a za dobre sprawowanie nawet na piwo z kolegami. Ale trzeba być czujnym. Wprawdzie nie można go przykuć do kaloryfera ani też wszędzie mu towarzyszyć, ale od czego komórki. Jak ma czyste sumienie i kocha, sam się melduje średnio co godzinę, przynajmniej SMS-em. Należy się martwić wtedy, gdy za długo "abonent jest czasowo niedostępny".

Tresura

Prędzej wielbłąda przeprowadzisz przez ucho igielne, niż nauczysz czegoś mężczyznę. Tresura powinna odbywać się już w wieku szczenięcym i jeśli zaniedbano ją w rodzinnym gnieździe, nie ma żadnych szans, by nadrobić braki. W przypadku braku elementarnych zasad dobrego wychowania, najlepiej po prostu zmienić egzemplarz na inny. Nie usypiać!!! Można przecież oddać w ręce irytującej nas od dawna koleżanki, zostawić w schronisku wysokogórskim bądź porzucić w lesie na parkingu.

Posłuszeństwo

Mężczyźni nigdy nie słuchają tego, co się do nich mówi. Mają co prawda dwoje uszu, ale jedno z nich służy do wpuszczania naszych słów, drugie natomiast do natychmiastowego ich wypuszczania. Jeśli czasem wydaje się, że słuchają naszych wywodów ze skupieniem na twarzy, niechybnie boli ich brzuch albo muszą niezwłocznie udać się do toalety. Dlatego próby obarczenia ich nawet pozornie prostymi obowiązkami, takimi jak zrobienie podstawowych zakupów, wyrzucenie śmieci lub podlanie kwiatka podczas naszej nieobecności, nie mają najmniejszego sensu i w nas samych powodują niepotrzebną irytację.

Własny kąt

Bardzo ważne jest to, by mężczyzna miał w domu własne miejsce, gdzie mógłby się schować i nie plątać pod nogami. Najlepiej własny pokój z biurkiem pełnym nietykalnych świętości, ryczącym telewizorem i nietykalnym legowiskiem, gdzie mógłby drzemać i udawać, że ciężko pracuje. Pamiętajmy, że nie wolno nam tam wchodzić bez potrzeby i bez pukania. Zresztą byłby to duży szok dla naszego poczucia estetyki i porządku. Wkraczamy tam tylko w ostateczności, kiedy w mieszkaniu zaczyna brzydko pachnieć. (Najlepiej w skafandrze do utylizacji radioaktywnych odpadów.)

Sam w domu

Zdarza się, że musimy pilnie wyjechać na parę dni i zostawić mężczyznę samego w domu. Wtedy zabezpieczamy, co tylko się da. Kwiatki wynosimy do sąsiadów, papugi do przyjaciółki, a oszczędności do banku. Zostawiamy pełną lodówkę i ogarnięte mieszkanie, aby mu było przyjemnie. Kiedy wracamy, zastajemy kosmiczny bałagan i pustą lodówkę. Oddychamy z ulgą, bo jeśli byłoby posprzątane, to znak, że albo wcale nie spał w domu, albo ktoś mu pomógł zacierać ślady wiarołomstwa.

ZAGADKI

Zagadka kryminalna nr 1
Na środku pustyni leży nagi mężczyzna, a obok niego złamana zapałka. Zapałka nie jest spalona. Wokół jest tylko piasek i nic oprócz niego. Jak to się stało?

Zagadka kryminalna nr 2
W pustym mieszkaniu, zamkniętym od środka na klucz, w pokoju leżą na ziemi Jacek i Agatka. Wokół nich pełno szkła i trochę wody. W pokoju otwarte okno. Policjant wezwany na miejsce zbrodni stwierdził, że ofiary nie żyją - i umorzył śledztwo. Dlaczego?

Zagadka kryminalna nr 3
W budce telefonicznej leży zakrwawiony facet. Obok stoi wiadro z dwoma rybami. Budka nie ma bocznych szyb - rozbito je i są zakrwawione. Słuchawka telefonu wisi nieodłożona na widełki. Jak to się stało?

Zagadka kryminalna nr 4
Na środku pustyni stoi wysoki na 5 metrów budynek, a obok niego stoi wielka ciężarówka, z zaczepem dźwigowym oraz wielką, pustą przestrzenią ładunkową. W budynku nie ma nic, oprócz wiszącego pod samym sufitem faceta. Ten ma pętlę zaciśniętą wokół szyi. Od jego nóg do podłogi jest około 4 metry. Podłoga wygląda tak, jakby była wymyta. Jak to się stało?

Zagadka kryminalna nr 5
W pewnym wieżowcu, na dziesiątym piętrze, mieszka pewien niski facet. Gdy jest pogoda, jedzie windą tylko na 6 piętro, a resztę drogi pokonuje pieszo. Gdy jest brzydko, wjeżdża na 10 piętro. Dlaczego?

Zagadka kryminalna nr 6
Do baru wpada facet z zamiarem poproszenia o szklankę wody. Jednak po wejściu wydaje z siebie tylko nieokreślony dźwięk. Barman momentalnie wyciąga pistolet i mierzy w głowę gościa. Ten mówi "dziękuję" i wychodzi. Barman spokojnie chowa pistolet, jakby nic się nie stało i wraca do własnych zajęć. O co tu chodzi?

ROZWIĄZANIE ZAGADEK

Rozwiązanie nr 1
Facet leciał balonem wraz z nastąpiło uszkodzenie balonu, pasażerowie zmuszeni byli do wyrzucenia wszystkiego, co stanowiło zbędny balast, w tym także własne ubrania (dlatego gościu był nagi). Sytuacja poprawiła się nieznacznie i trzeba było wyrzucić jednego z pasażerów. Losowano zapałkami, facio wyciągnął złamaną zapałkę i dobrowolnie musiał opuścić balon (wyskoczył i zabił się).

Rozwiązanie nr 2
Po prostu Jacek i Agatka są rybkami, które wraz z rozbitym akwarium zalazły się na ziemi. Otwarte przez wiatr (lub przeciąg) okno strąciło akwarium na podłogę. :)

Rozwiązanie nr 3
Martwy gościu był wędkarzem. Dziwnie do kolegi i chciał się pochwalić złowionymi rybami (a jak wiadomo, wędkarze zawsze przesadzają z rozmiarami) – a pokazując rękami zbił szyby w budce, porani ręce i zmarł z powodu wykrwawienia.

Rozwiązanie nr 4
Gościu przyjechał do tego budynku ciężarówką, która miała w chłodni lód. Za pomocą zaczepu dźwigowego przenosił lód do środka, wszedł na podłogę, wstała górę lodową, zarzucił sobie pętlę na szyję i w miarę topnienia lodu tracił grunt pod nogami, co doprowadziło do tego, że się udusił.

Rozwiązanie nr 5
Gdy jest deszcz, gościu ma ze sobą parasol i wciska mu przycisk 10. Bez parasola sięga tylko 6, więc pozostałe piętra musi przejść po schodach.

Rozwiązanie nr 6
Facet chciał poprosić o szklankę wody, ponieważ miał czkawkę. Nie zdołał jednak tego uczynić, ponieważ czkawka uniemożliwia mu to. Barman widząc, że klient czka, wyciągnął pistolet i wymierzył w niego, czym chciał go przestraszyć. A jak wiemy to pomaga na czkawkę, zatem facet podziękował barmanowi i wyszedł.

Debilne, nie?

- Jak kobieta może się przekonać, czym jest życie bez mężczyzny?
- Wychodząc za mąż.

- Jeżeli mężczyzna może umyć zlew naczyń w godzinę, to ile zlewów naczyń umyje 4 mężczyzn w 4 godziny?
- Żadnego. Usiądą przed telewizorem i będą oglądać mecz.

- Czy trudno było wyprodukować mówiącą Barbie?
- Nie, dużo trudniej słuchającego Kena.

Mężczyzna z łatwością może zaspokoić wszystkie potrzeby kobiety. O ile wszystko, czego ona chce, to uprawianie seksu, oglądanie meczy i picie piwa.

- Dlaczego mężczyzna ma czyste sumienie?
- Bo nigdy go nie używa.

- Jaka jest różnica pomiędzy mężczyzną a szympansem?
- Jeden jest owłosiony, śmierdzi i ciągle drapie się po tyłku, a drugi jest szympansem.

- Dlaczego mężczyźni są jak tusz do rzęs?
- Spływają przy pierwszych objawach uczuć.

- Jaka jest najszybsza droga do serca mężczyzny?
- Przez klatkę piersiową, ostrym nożem.

- Skąd wiadomo, że facet powie zaraz coś interesującego?
- Zaczyna od "a moja żona powiedziała mi kiedyś...".

- Dlaczego tak rzadko się mówi "głupi facet"?
- Po co się powtarzać? Nie mówimy też "martwy trup".

Wielki Słownik Angielsko - Polski; Polsko - Angielski

Maciek Kuc

Testowanie słownika to zajęcie karkołomne. Można powiedzieć, że po pięciu minutach pracy z programem wie się o nim wszystko. Można też rzec, że i sto godzin z nim spędzonych nic nie da - bo nie można go poznać w całości. Najdziwniejsze jest jednak to, że oba zdania są prawdziwe.

Program sprawia bardzo pozytywne wrażenie estetyczne. Ładny i harmonijny wygląd, kilka skór do wyboru (możecie podziwiać je wszystkie obok) i wszystkie opcje łatwo dostępne i widoczne. Oprawa, można rzec, bliska ideału. Niestety nie tylko ona składa się na pierwsze wrażenie - to jest psute przez działanie

programu. Specjalnie w tym celu zainstalowałem na dysku całą aplikację, by nie musieć później korzystać z płyty podczas pracy. Niestety okazało się to tylko teorią. Być może Wielki Słownik nie polubił mojego komputera, ale udawało mi się go uruchomić po wielu trudach i dopiero z wykorzystaniem menu z autostartu płyty - w przypadku próby wystartowania ze skrótu, program się zawieszał. Niestety również wyszukiwanie haseł do najszybszych nie należało - komputer podejrzanie długo się namyślał.

Wyszukiwanie haseł trwa około sekundy - niby nic, ale już nawet ten krótki czas zaczyna irytować. Niestety pod adresem interfejsu mam poza tym poważniejsze obiekcje. Przede wszystkim nie sposób w oknie szukania wyrazów wpisać polskie czcionki. Stąd też, kiedy chcemy sprawdzić angielski odpowiednik słowa „żółty"... trzeba je sobie znaleźć poprzez scrollowanie listy haseł - co przy takiej ich ilości jest rzeczą, eufemistycznie mówiąc, irytującą. Zarzutem mniejszego kalibru jest przy tym brak możliwości zaznaczenia i skopiowania znaczenia danego słowa, by później wkleić je do tekstu - dziwne jednak, że ta opcja nie została tu zaimplementowana.

Co słychać?

Program daje możliwość odsłuchania wszystkich angielskich wyrazów – tak głosi reklama. Tymczasem prawda okazuje się bardziej prozaiczna i niestety ze szkodą dla użytkowania programu. Na jednej płytce (tyle miejsca zajmuje słownik) nie sposób nagrać wymowy ponad pół miliona haseł – zatem autorzy poszli na łatwiznę i nagrali tylko ich część, zaś resztę można sobie odsłuchać, korzystając z... microsoftowego syntezatora mowy!!! Jest to lekka bezczelność, gdyż ów gadający robot może i jest przydatny, gdy od biedy chcemy zrozumieć napisany tekst, ale nigdy, powtarzam: nigdy nie będzie wyznacznikiem, jeśli chodzi o dykcję i jakość wymowy! Jeśli ktoś uważa inaczej, służę przykładami. Każcie - na przykład - wymówić temu programowi słowa 'hamartoblastoma' (po polsku: odpryskowiec) czy 'omphalorrhea' (czyli „wyciek z pępka" - poważnie!). Uważajcie tylko, by się karta dźwiękowa nie zawiesiła.

Bo (niejkażdy słownik ma wiele twarzy...

650 000 tłumaczeń

To brzmi dumnie, nieprawdaż? A jeśli ktoś nie wie, czy to dużo, spieszę powiadomić, że ktoś kiedyś obliczył, iż przeciętny człowiek z dość obszernym zasobem słownictwa na co dzień posługuje się około dwoma tysiącami słów („posługuje się" nie jest równoznaczne, że tylko tyle zna). Stąd zasób przetłumaczonego słownictwa w Wielkim Słowniku robi niezwykle pozytywne wrażenie. Tym bardziej że na suchym tłumaczeniu w tym przypadku się nie kończy. Aplikacja oferuje dodatkowo 209 tysięcy fraz i zwrotów oraz kilkadziesiąt tysięcy przykładowych zdań. Jak widać, pod względem liczbowym program prezentuje się bardzo dobrze. Nie gorzej jest, jeśli chodzi o tłumaczenie - najlepiej widać to w przypadku zdań. Przykładowo: 'when in Rome do as the Romans do' nie jest tłumaczone dosłownie, ale oczywiście zlokalizowane - „kiedy wleziesz między wrony, musisz krakać, jak i one". Zdarzają się oczywiście maleńkie potknięcia, jak np. nieścisłość w słynnym cytacie: 'to be or not to be - that is the question'. W Wielkim Słowniku końcówka brzmi: 'that is a question'. Jest to jednak - jak widać - dość duże czepialstwo z mojej strony.

Zasób przetłumaczonego słownictwa w Wielkim Słowniku robi niezwykle pozytywne wrażenie.

Międzymordzie

W przypadku słowników najłatwiej ocenić interfejs, drugi po samym zasobie słownictwa i jakości tłumaczenia najistotniejszy aspekt programu. W Wielkim Słowniku Techlandu stoi on na przyzwoitym poziomie - mam małe zastrzeżenia co do szybkości jego działania.

Na odprężenie

Szybki kurs języka opracowany na podstawie testów Wielkiego Słownika Techlandu.

hamburg - hamburger
to screw - mieć stosunek płciowy
motherfucker - skurczybyk

Koniec kursu. Nie radzę jednak stosować w praktyce tych tłumaczeń.

Czy warto?

Słownik angielsko - polski i polsko - angielski powinien być na wyposażeniu każdego domu. Język Szekspira (a raczej Shakespeara) jest teraz wszędzie i znać go wręcz trzeba. Słownik Techlandu szczególnie przyda się osobom sporo czytającym po angielsku na komputerze - gdyż ma bardzo miłą opcję współpracy z edytorami tekstów (działał z moim ulubionym Editpadem, choć nie zgrywał się z Outlook Expressem). Jednak czy mogę polecić niepozbawiony irytujących wad program za 150 złotych, i to bez mrugnięcia okiem, gdy w Internecie jest kilka słowników i to całkowicie bezpłatnych?...

CDA

INFO

Cena: 150 zł **Producent:** Techland **Dystrybutor:** Techland
Wymagania: P II, 64 MB RAM, Win95 OSR2/98/NT/SP6/2000/XP
Internet: www.techland.pl

- naprawdę du o haseł
- inteligentne tłumaczenie
- frazy i zwroty

- POLSKIE ZNAKI!
- syntezator mowy
- wymagania sprzętowe
- nie najszybsze działanie

Wanna understand English?

tracer®

Systemy głośnikowe kina domowego

Głośniki Tracer to gama zarówno prostych modeli, jak i najwyższej jakości układadów głośnikowych przeznaczonych do pracy w zestawach kina domowego.

Systemy głośnikowe kina domowego 5.1 TRACER cena od

166 PLN*

SILVER 1500 W P.M.P.O.

TRG-2S-1500-A-2

- Subwoofer i 2 satelity • Moc: P.M.P.O. 1500W, RMS 45W
- Satelity z 2 głośnikami • Pasmo przenoszenia: 20Hz-20KHz
- Płynna regulacja głośności i tonów niskich
- Drewniany subwoofer

MAGNUM 3000 W P.M.P.O.

TRG-5SR-3000-A-4

- Subwoofer i 5 satelitów • Moc: P.M.P.O. 3000 W, RMS 100 W
- Wyświetlacz numeryczny LED • Zdalne sterowanie
- Pasmo przenoszenia: 20Hz-20KHz • Drewniany subwoofer
- Predefiniowane ustawienia dźwięku: Flat, Classic, Rock, Pop, Jazz

MAGNUM 2 6000 W P.M.P.O.

TRG-5SR-6000-A-4

- Subwoofer i 5 satelitów • Moc: P.M.P.O. 6000 W, RMS 200 W
- Wyświetlacz numeryczny LED • Zdalne sterowanie
- Pasmo przenoszenia: 20Hz-20KHz • Drewniane obudowy głośników
- Predefiniowane ustawienia dźwięku: Flat, Classic, Rock, Pop, Jazz

MAGIC TRG-5S-1800-A-3 1800 W P.M.P.O.

- Subwoofer i 5 satelitów
- Moc: P.M.P.O. 1800W, RMS 60W
- Kolorowy wyświetlacz LCD - Equalizer
- Szerokość pasma: 20Hz-20KHz
- Płynna regulacja głośności
- Możliwość niezależnego sterowania subwooferem, głośnikiem centralnym oraz satelitami tylnymi
- Drewniane obudowy głośników

Dobijamy do NAJLEPSZYCH

Szukaj tylko w dobrych sklepach ze sprzętem komputerowym.

* sugerowana cena detaliczna netto systemu 5.1 TRG-5SK-1500-A-2 FUTURA

Autoryzowani dystrybutorzy marki TRACER: megabajt incom www.tracer.com.pl, www.megabajt.com.pl, www.incom.pl

Cienias

Firma Seagrand wprowadza na rynek japoński supercienki, wyposażony w opcję zapisu odtwarzacz audio, który bez problemu zmieści się w wizytowniku biznesmena.

RAVEMETAL CardRec – bo tak nazywa się urządzenie - ma wymiary 9,8 x 77 x 54 mm i waży zaledwie 55 g. Odtwarzacz radzi sobie z plikami w formatach MP3, WMA oraz ADP. Nowy produkt Seagrand ma wbudowany mikrofon mono i będzie oferowany w trzech wersjach różniących się pojemnością pamięci – będzie to 128 MB, 192 MB i 256 MB. Ceny dla poszczególnych modeli będą wynosić – odpowiednio – 195, 235 i 285 USD. Najtańsza odmiana odtwarzacza może pomieścić blisko 9 godzin dźwięku zarejestrowanego przez mikrofon lub 2 godziny wysokiej jakości plików MP3. Z komputerem odtwarzacz łączy się przez port USB.

www.seagrand.co.jp

Padlock

Nowy procesor Via Technologies – model C3 1 GHz – ma zintegrowany generator liczb losowych Padlock, służący do szyfrowania danych. Twórcy oprogramowania mogą wykorzystać Padlock w procesach szyfrowania. Pomoże w tym narzędzie programistyczne udostępnione przez producenta

procesora. VIA jest przekonana, że Padlock znajdzie wiele zastosowań – od komputerów po elektronikę użytkową. Wprowadzenie podobnych mechanizmów w własnych produktach zapowiedziały już m.in. Intel i Transmeta. Zainteresowanie zwiększaniem bezpieczeństwa danych nie słabnie, a obawy przed wyciekiem poufnych informacji podsycił opublikowany niedawno raport studentów MIT, którzy ze starych dysków twardych kupionych w Internecie odzyskali tysiące numerów kart kredytowych. Nowy procesor VIA to jednak nie tylko zwiększone bezpieczeństwo, ale też lepsza wydajność. Według zapewnień producenta, oparty na nowym rdzeniu Nehemiah chip działa o 20% szybciej od poprzedników przy obsłudze aplikacji biurowych i aż o 50% szybciej podczas pracy z multimediami. Chip został wyprodukowany w technologii 0,13 mikrona, jego pobór mocy wynosi 11,25 W. Układ C3 1 GHz do sprzedaży trafi pod koniec miesiąca. Tradycyjnie będzie to jeden z najtańszych procesorów na rynku – jego cena wyniesie 35-45 USD. Procesory C3 coraz częściej znajdują zastosowanie w małych, tanich komputerach oferowanych na rynkach USA i Europy Zachodniej. Znaczna część produkcji wciąż jednak trafia do Indii i Chin.

www.via.com.tw

30 milionów dysków

Seagate Technology ogłosiło sprzedaż 30-milionowego dysku twardego Cheetah. Dyski twarde Seagate Cheetah wykorzystywane są w różnorodnych sieciach, serwerach oraz na rynkach wymagających szczególnej gęstości zapisu. Dostępne z talerzami o prędkości 10 tys. lub 15 tys. obr./min oraz o pojemnościach od 18 do 147 GB dyski twarde Cheetah są dobrym rozwiązaniem dla różnorodnych aplikacji - od przechowywania danych do wysokowydajnych środowisk komputerowych, OLTP, przesyłu danych, baz danych oraz wsparcia decyzji.

www.seagate.com

LaCie

Amerykańska firma LaCie wprowadziła do oferty przenośny dysk twardy Data Bank. Napęd zwraca uwagę nie tylko małymi wymiarami, ale także efektownym designem, opracowanym przez firmę F.A. Porsche. Wymiary dysku to 111 x 63 x 13 mm, waga – 137 g. Data Bank jest dostępny w wersjach mieszczących 5, 10 i 20 GB danych. Napęd ma elegancką budowę z magnezu, a ekskluzywnego wizerunku dopełnia aksamitne etui. Dysk nie wymaga zewnętrznego źródła zasilania, a z komputerem komunikuje się przez port FireWire (transfer do 400 Mb/s) lub USB 2.0 (transfer do 480 Mb/s). W USA urządzenie o pojemności 20 GB oferowane jest za 299 dolarów.

www.lacie.com

Gitara sieciowa

Do pokaźnej grupy urządzeń, które można podłączyć wprost do sieci komputerowej, dołączyła gitara. Firma Gibson wprowadziła do oferty gitarę elektryczną wykorzystującą system Magic – oparte na standardzie Ethernet rozwiązanie, które być może podbije branżę muzyczną. W nowym modelu cyfrowe są tylko „wnętrzności" – na zewnątrz Magic wygląda dokładnie jak klasyczny model Les Paul, jaki firma wprowadziła do sprzedaży w roku 1957. Zresztą nowy model - oprócz cyfrowego - ma też standardowe wejście. Pomysł platformy Magic rozwijano przez 3 lata. Wykorzystuje ona standardowe kable komputerowe, dzięki czemu ustawienie sprzętu w studio czy na scenie będzie znacznie prostsze i tańsze niż dziś, gdy wykorzystywane są kosztowne kable analogowe. Gibson będzie stosować nową

technologię w całej gamie produktów, m.in. we wzmacniaczach i głośnikach. Technologia ta pozwoli na przypisanie każdej strunie gitary osobnego efektu cyfrowego, a także na kontrolę osprzętu, takiego jak np. głośniki, za pomocą potencjometrów umieszczonych na gitarze. Współpraca sprzętu może też się dokonywać w drugą stronę – ustawienia gitary modyfikujemy z poziomu innych urządzeń. Profesjonaliści będą mogli wozić ze sobą płytę CD, na której zapisane będą wszystkie ustawienia sprzętu. Po przybyciu na koncert wykonawca wprowadzi dane do sprzężonego z komputerem miksera, który automatycznie skonfiguruje wszystkie urządzenia w sali. Amatorzy będą mogli podłączać gitary wprost do komputera. Gitara z kartą Magic jest już dostępna w sprzedaży, wzmacniacze i głośniki pojawią się wiosną. Czy nowy standard przyjmie się w branży muzycznej? Na odpowiedź trzeba będzie poczekać kilka lat.

www.gibson.com

Organika

Na japoński rynek trafi wkrótce kolejny telefon komórkowy z wyświetlaczem wykonanym w technologii OEL. Jego producentem jest firma Sanyo. Od grudnia firma prowadzi intensywne testy 300 prototypowych egzemplarzy telefonów z wyświetlaczami organicznymi. Masowa produkcja rozpocznie się latem. Nowy model ma 2-calowy, wysuwany wyświetlacz OEL, pod którym ukryta jest klawiatura. W telefonie znajdują się również dwa służące do

VersaPro

Firma NEC wprowadzi na rynek tablet PC o grubości 15 mm i wadze 999 g. Będzie to najmniejsze i najlżejsze urządzenie tego typu na świecie. Tablet NEC VersaPro w standardowej konfiguracji ma wyświetlacz o przekątnej 10,4 cala, procesor Pentium III-M z zegarem 933 MHz, 256 MB pamięci i dysk twardy 20 GB. Komputer jest wyposażony w kartę sieciową do komunikacji bezprzewodowej, obsługującą standardy IEEE 802.11a oraz IEEE 802.11b. Cena modelu podstawowego wyniesie 296 tys. jenów – około 2500 dolarów.

www.nec.com

Nowa konsola

Choć na rynku konsolowym kiepsko sobie radzi nawet potężny Microsoft, własnych sił w tej branży chce spróbować mała firma Infinium Labs z Florydy. Infinium Labs pracuje nad konsolą Phantom, która ma rywalizować z PlayStation 2, Xboksem i GameCube'em. Realnie patrząc na sprawę - wydaje się to niemożliwe i można się tylko zastanawiać, czy konsola doczeka dnia premiery. Znacznie bardziej prawdopodobne jest to, że podzieli los podobnej inicjatywy – linuksowej konsoli Indrema, której producent zbankrutował na kilka miesięcy przed planowanym rozpoczęciem sprzedaży. Informacje opublikowane przez Infinium Labs są nader oszczędne. Wiadomo, że konsola ma być na stałe podłączona do Internetu. Połączenie będzie służyć nie tylko dostępowi do gier sieciowych, ale będzie też wykorzystywane do ściągania (także wypożyczania) programów. Wśród zapowiedzi znajduje się też informacja, że Phantom będzie „najszybszą konsolą na rynku", co w kontekście braku danych na temat specyfikacji technicznej wydaje się jeszcze bardziej podejrzane. W dniu premiery użytkownicy Phantoma mają otrzymać pokaźną bibliotekę tytułów, co nasuwa przypuszczenia, że Phantom będzie korzystać z oprogramowania dla innych platform – najprawdopodobniej komputerów PC. W zestawie z konsolą znajdzie się bezprzewodowy kontroler. Nowa konsola do sprzedaży na terenie USA ma trafić w grudniu, jednak pierwsze egzemplarze zostaną zaprezentowane już w marcu. Czekamy na kolejne informacje dotyczące tej ciekawostki.

www.infiniumlabs.com

iiyapońska
technologia
AX3818UTc (silver-blue)
15", cyfrowy LCD TFT
jasność 250 cd/m²
kontrast 350:1
rozdz. 1024 x 768/ 75 Hz
czas reakcji 35 msec
D-Sub, DVI-D, głośniki
HM704UTc (silver-blue)
17", idealnie płaski kineskop Diamondtron M²
system highbrightness*
maskownica pasmowa 0,25 mm
maks. rozdz. 1600 x 1280/ 72 Hz
* highbrightness - system umożliwiający podniesienie jasności wyświetlanego obrazu z 125 do 300 cd/m². Idealny do gier, DVD, DivX !!!
iiyama
www.iiyama.pl | Bezpłatna infolinia: 0 800 IIYAMA (44 92 62)
DIAMONDTRON M² jest zastrzeżonym znakiem towarowym Mitsubishi Corp. iiyama, Vision Master jest zastrzeżonym znakiem towarowym iiyama Corp.

wykonywania zdjęć moduły CCD (umieszczone po dwóch stronach aparatu). Produkt Sanyo będzie drugim w historii modelem telefonu komórkowego, w którym wykorzystano nową technologię produkcji wyświetlaczy. Pierwszym urządzeniem z panelem organicznym był zaprezentowany w październiku 2001 r. telefon NEC FOMA N2001. Sanyo - we współpracy z firmą Eastman Kodak - rozpoczęło już masową produkcję niewielkich kolorowych wyświetlaczy organicznych. Jeszcze w tym roku firma chce osiągnąć produkcję na poziomie 1 mln sztuk miesięcznie. Sanyo przewiduje, że od przyszłego roku rozpocznie się prawdziwy boom na stosowanie wyświetlaczy organicznych w sprzęcie elektronicznym różnego typu – od telefonów komórkowych po samochodowe systemy nawigacyjne. Firma zwiększy też produkcję modułów fotograficznych dla telefonów komórkowych, gdyż ze względu na duży popyt w Japonii, już dziś producenci nie nadążają z dostawami. Sanyo prognozuje, że w roku 2005 na całym świecie sprzeda się 150 mln sztuk telefonów ze zintegrowanymi aparatami cyfrowymi.

www.sanyo.com
www.kodak.com

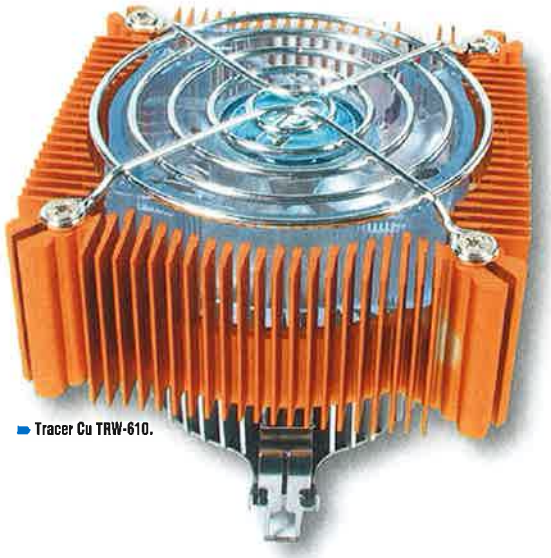
30 milionów dysków

Seagate Technology ogłosiło sprzedaż 30-milionowego dysku twardego Cheetah. Dyski twarde Seagate Cheetah wykorzystywane są w różnorodnych sieciach, serwerach oraz na rynkach wymagających szczególnej gęstości zapisu. Dostępne z talerzami o prędkości 10 tys. lub 15 tys. obr./min oraz o pojemnościach od 18 do 147 GB dyski twarde Cheetah są dobrym rozwiązaniem dla różnorodnych aplikacji - od przechowywania danych do wysokowydajnych środowisk komputerowych, OLTP, przesyłu danych, baz danych oraz wsparcia decyzji.

www.seagate.com

Certyfikat dla Panasonica

Podczas osiemnastej edycji targów Komputer Expo 2003 w Warszawie odbyła się uroczystość wręczenia dyplomów „Certyfikat Wprost", przyznawanych już od trzech lat przez redakcję tego tygodnika. W ramach konkursu przydzielane są wyróżnienia za najbardziej innowacyjne i mające szansę na rynkowy sukces produkty oraz rozwiązania z dziedziny teleinformatyki. Ze strony Panasonic Polska wyróżnienie oraz dyplom odebrał wiceprezes Kazimierz Monkiewicz. Nagrodzony produkt - kamera AuthenticamTM, został stworzony specjalnie dla systemu identyfikacji tęczówki. Kamera jest wyposażona w specjalny obiektyw umożliwiający



Tracer Cu TRW-610.

Thermaltake Volcano 9 CoolMod.

Procesor nie musi się smażyć...

Tracer Cu TRW-610 i Thermaltake Volcano 9 CoolMod

Maciej Lewczuk

Nowoczesne procesory składają się z coraz większej liczby tranzystorów. Mimo stosowania nowych technologii, producentom nie udało się ograniczyć poboru przez nie energii, a co za tym idzie - ilości wydzielanego przez te układy ciepła. Do zachowania poprawnej pracy i przedłużenia czasu użytkowania procesory wymagają wydajnych zestawów chłodzących.

Ostatnimi czasy nastąpił prawdziwy wysyp nowoczesnych zestawów chłodzących, głównie składających się ze sporych rozmiarów radiatora oraz różnych wentylatorów. Do niedawna głównym celem było tu jak najlepsze schłodzenie, obecnie zaś wymagania się zwiększyły i oprócz tego użytkownicy preferują także komfort pracy, czyli po prostu ciszę. Poszczególni producenci rozwiązali te problemy na różne sposoby. My zaprezentujemy najpopularniejsze spośród nich, przeznaczone dla procesorów na podstawkach Socket 462 (AMD) i Socket 370 (Intel).

Pierwszą konstrukcją jest tutaj Tracer Cu TRW-610, reprezentujący niemal standardowy zestaw – składa się on z potężnego radiatora, który wykonano z metalu spieczonego z miedzianym rdzeniem, co jest doskonałym rozwiązaniem, gdyż miedź świetnie odbiera ciepło z układów scalonych, lecz nie przekazuje dobrze tego rodzaju energii do powietrza wokół. Natomiast spieczony z rdzeniem stop metali radzi sobie z tym całkiem przyzwoicie. Wysokoobrotowy radiator wyciszono tu, instalując układ nieustannie mierzący temperaturę żeber radiatora oraz regulujący prędkość wirowania wiatraczka. System ten pozwala na utrzymanie temperatury procesora na poziomie poniżej 60 stopni Celsjusza (przy maksymalnym obciążeniu) przy mało dokuczliwym szumie powietrza.

Drugim urządzeniem jest Thermaltake Volcano 9 CoolMod, które kosztuje sporo więcej niż poprzednia konstrukcja, ale zapewnia niską temperaturę nawet w procesorach wydzielających niezmiernie dużo energii cieplnej. Doskonałe wyniki chłodzenia okupiono tu po prostu porażającą wręcz donośnością szumu powietrza, które jest tłoczone przez niezwykle wydajny wentylator. W tym przypadku komfort pracy użytkownika poprawić może dołączony do tej konstrukcji niewielki potencjometr, dzięki któremu dość płynnie można zredukować prędkość obrotową wiatraczka. Mankamentem tego typu rozwiązania jest to, że podczas sporego obciążenia procesora pamiętać należy o podkręceniu obrotów wiatraczka do poziomu, jaki zapewni odpowiednie chłodzenie procesora tak, by ten „przeżył". Jednak w tym przypadku producent dodał także możliwość regulowania owych obrotów przy użyciu sensora termicznego, który zastępuje potencjometr. Dodatkowym atutem konstrukcji są czerwone i zielone diody zamontowane na przezroczystej osłonie wiatraczka, a ta dzięki temu całkiem elegancko rozświetla wnętrze obudowy (czerwona – dysk twardy, zielona – zasilanie). Jest to ważne dla osób mających komputery z otwartymi obudowami lub stosujących pleksiglasowe okienka.

Jeśli potrzebujesz dość wydajnego, acz taniego i niekłopotliwego (automatyczny dobór prędkości wiatraczka) w zastosowaniu systemu chłodzącego - konstrukcję Tracera z pewnością powinieneś mieć na uwadze. Ale jeśli kryterium podstawowym jest „potęga chłodzenia", a ręczna lub sensorowa zmiana szybkości obrotowej wentylatora ważnym atutem - Volcano 9 CoolMod to rozwiązanie, jakiego nie możesz pominąć w rozważaniach nad kupnem zestawu chłodzącego.

Tracer Cu TRW-610

Dostarczył: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (022) 633 11 99, faks (022) 693 86 06
Internet: www.tracer.pl, www.megabajt.com.pl

Thermaltake Volcano 9 CoolMod

Dostarczył: 4MAX, ul. Zagrody 22, 40-729 Katowice, tel. (032) 202 53 01, faks (032) 252 36 93
Internet: www.thermaltake.com, www.4max.com.pl

Zestaw	Cena	Podstawki	Temperatury (Athlon 2000+)	Radiator	Wentylator - Obroty	Regulacja	Dodatkowo
Tracer Cu TRW-610	89 zł	Socket 462, Socket 370	48 - 58 stopni C (Spoczynek - Gry)	Miedź+Stop	2500-6800 RPM	Termiczna	Pasta
Thermaltake Volcano 9 CoolMod	145 zł	Socket 462, Socket 370	35 - 56 stopni C (Spoczynek - Gry)	Miedź	1300-4800 RPM	Termiczna, ręczna	Pasta, termistor potencjometr, diody w obudowie

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

SPIN 65.

SPIN 55.

SPIN 45.

Dane techniczne:

Liczba głośników: 2 ■ Długość przewodów: 1,8 m ■ Podłączenie: mały jack ■ Dodatkowe: wejście mikrofonowe w modelu Spin-65, 2-letnia gwarancja

Biurowe głośniki

Labtec Spin

■ Dan

Nawet w tych najprostszych komputerach przygotowywanych do pracy w biurze, w których multimedia są niezbędne, na płycie głównej standardowo integrowane są układy muzyczne zgodne ze standardem AC'97. Szkoda, by układy takie się marnowały, skoro pracę może umilić muzyka.

Oczywiście w takiej sytuacji nie będziemy szukali głośników z dźwiękiem przestrzennym, a co za tym idzie - drogich rozwiązań. Nawet w domowym zaciszu nie każdy potrzebuje „supergłośników". Dla tych właśnie odbiorców Labtec zaprezentowało własne najnowsze głośniki z serii Spin. Są to standardowe głośniki stereofoniczne, które ładnie prezentują się na biurku i są dostępne w kilku kolorach (czarne, białe, szare).

Spin-45

Model ten jest jednym z najbardziej prostych i najmniejszych spośród prezentowanych głośników. W skład zestawu wchodzą dwa głośniki satelitarne oraz zewnętrzny zasilacz. W prawej kolumnie odnajdziemy przycisk włączający zestaw, analogowe pokrętło ustawienia głośności oraz wejście słuchawkowe.

Spin-55

Są to nieco większe gabarytowo kolumny, przynajmniej w stosunku do modelu Spin-45. Tak samo jak w modelu poprzednim, w prawym głośniku odnajdziemy tu przycisk włączający zestaw, potencjometr głośności oraz wejście słuchawkowe. Tutaj również jest zasilacz zewnętrzny.

Spin-65

To są największe pod względem gabarytów głośniki. Tutaj zasilacz został wbudowany w prawą kolumnę. Dodatkowo w stosunku do poprzednich Spinów znajdziemy tu analogowe pokrętło sopran/bas i wejście na mikrofon. W tym modelu nie można nie odczuć wagi tych głośników, która jest dość spora, przez co na biurku stoją one bardzo stabilnie.

Wszystkie prezentowane głośniki dają bardzo zadawalający dźwięk jak na kolumny stereofoniczne bez subwoofera. Osobiście najbardziej przypadł mi do gustu model Spin-65, który prezentował się - szczególnie dzięki wyglądowi i gabarytom - najbardziej prestiżowo.

Labtec Spin - 45, 55 i 65

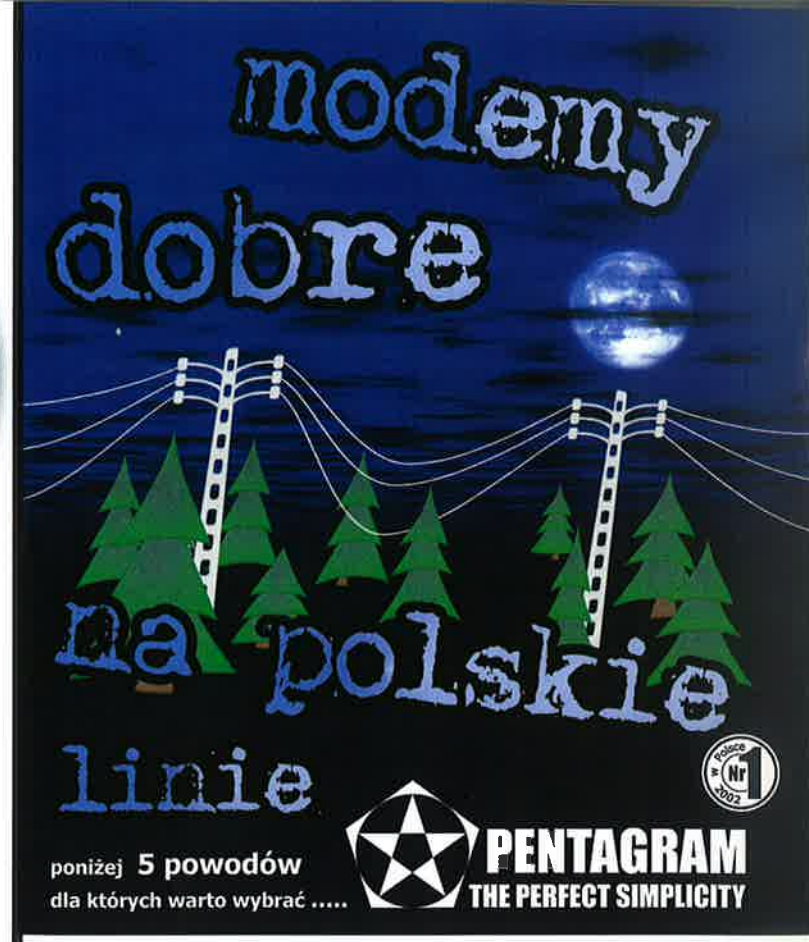
Cena: Labtec Spin-45 - **58 zł***, Labtec Spin-55 - **90 zł***, Labtec Spin-65 - **145 zł*** ■ Dostarczył: **Komputronik** Sp. z o.o., ul. Reglowa 9, 60-113 Poznań, tel. (061) 835 94 00

profesjonalne wykonanie ■ wejścia słuchawkowe ■ wejście dla mikrofonu (model Spin-65)

poważniejszych minusów brak

Internet: **www.komputronik.pl, www.labtec.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



1. Większa odporność na przepięcia i gwarancja stabilnej pracy - dzięki zabezpieczeniom, których nie znajdziesz w standardowych wersjach modemów, produkowanych na inne kraje

nowa seria modemów PENTAGRAM, poznasz ją po kolorowym laminacie

Najnowsza seria faksmodemów PENTAGRAM jest jeszcze lepiej dostosowana do polskich realiów. W procesie adaptacji szczególną uwagę zwróciliśmy na odporność modemów na skoki napięcia. Z powodu przepięć na linii telefonicznej cierpią nie tylko użytkownicy nadal często spotykanych archaicznych linii napowietrznych, ale także abonenci nowoczesnych central telefonicznych. Aby zapobiec tym problemom, PENTAGRAM jest wyjątkowo dobrze chroniony przed uszkodzeniem wyposażono go w tor analogowy o zwiększonej odporności i specjalne, dodatkowe elementy, nie stosowane w standardowych wersjach modemów, przeznaczonych na inne kraje. Wszystko to gwarantuje prawie zerową awaryjność i stabilną pracę.

2. WWWiedza w pigułce w komplecie z każdym PENTAGRAM-em

Każdy PENTAGRAM wyposażony jest, oprócz polskiej instrukcji obsługi, w dodatkowe materiały, niezwykle pomocne zarówno początkującym, jak i bardziej zaawansowanym użytkownikom. Poradnik "@bc Internetu" wprowadza w świat nieprzebranych zasobów Sieci, pomaga skonfigurować połączenie i pocztę, "Internet to nie wszystko" uczy, jak wykorzystać faksmodem do komunikacji faksowej i bezpośrednich połączeń modem-modem.

3. Pełna gwarancja z bezpłatnym serwisem S.O.S.

Modemy PENTAGRAM, jako jedyne w Polsce, objęte są pełną gwarancją PENTAGRAM S.O.S. (Serwis Odbiera Sprzęt - Serwis Odsyła Sprzęt) z bezpłatnym serwisem "od drzwi do drzwi". W przypadku awarii sprzętu nie trzeba nawet ruszać się z domu! Wystarczy konsultacja z działem Pomocy Technicznej i (w razie potrzeby) wezwanie na miejsce kuriera, który sprzęt odbierze, a następnie dostarczy z powrotem naprawiony lub wymieniony na nowy.

4. Doskonała jakość i wydajność
potwierdzona testami i zadowoleniem setek tysięcy użytkowników

5. Super ceny !!!

MMV
Autoryzowany Wyłączny Dystrybutor produktów PENTAGRAM:
MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Emaliowa 28

Więcej informacji:
tel. (0-22) 338 9000

sfotografowanie tęczówki. Jej konstrukcja umożliwia łatwą i szybką instalację na biurku lub monitorze komputera. Komunikacja z komputerem odbywa się poprzez łącze USB. Dodatkowa kamera VGA, umiejscowiona poniżej kamery do identyfikacji tęczówki, pozwala na wykorzystanie urządzenia do wideokonferencji.

www.panasonic.pl

Obudowa

Nowa obudowa dla komputerów klasy PC z serii 6000 Standard firmy Codegen trafiła do sprzedaży AB, autoryzowanego dystrybutora produktów marki Codegen. Jest to obudowa o symbolu Codegen 6051Long G4, zasilacz 300W P4/P3 Middle Tower. Ma 4 miejsca na napędy 5,25", 3 miejsca na napędy 3,5", w tym jedno ukryte. Wymiary: 490 x 182 x 435 mm, kolor srebrzystoszary. Gwarancja – 24 miesiące, sugerowana cena dla użytkownika końcowego - 129 zł brutto.

www.ab.pl

3510i

Nokia oficjalnie ogłosiła wprowadzenie na rynek polski telefonu Nokia 3510i - najnowszego produktu z kategorii „Ekspresja", z wysokiej jakości kolorowym wyświetlaczem oraz obsługą wiadomości multimedialnych MMS i technologii Java™, umożliwiającej pobieranie gier. Telefon Nokia 3510i odtwarza polifoniczne dzwonki i można zmieniać jego wygląd za pomocą funkcjonalnych obudów sprzedawanych jako akcesoria. Telefon jest już dostępny w sprzedaży. Kolorowy wyświetlacz wysokiej jakości, który obsługuje 4096 kolorów, uatrakcyjnia wiadomości multimedialne MMS oraz gry, a także doskonale nadaje się do przeglądania stron WAP. Za pomocą telefonu Nokia 3510i można odbierać, wysyłać i przekazywać wiadomości multimedialne MMS z tekstem, obrazami i dźwiękami dzwonka. Wśród funkcjonalnych, dodatkowych obudów do tego telefonu są między innymi obudowy aktywne, świecące się i błyskające w rytm dzwonka lub podczas grania.

Funkcje telefonu Nokia 3510i:
- Wygaszacze w postaci zegara
- Wbudowany alarm wibracyjny
- Kalendarz z funkcją przypominania i możliwością zanoto-

Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GF4 ti4200 8X ■ **Taktowanie CPU/RAM:** 275 MHz/550 MHz ■ **Pamięć:** 128 MB DDR ■ **Magistrala:** AGP 8x ■ **Wyjścia DVI:** tak ■ **Wyjścia wideo** tak (S-Video i Composite) ■ **Wejścia wideo:** brak ■ **Dodatkowe:** zestaw przewodów, rozgałęźnik i przejściówka, oprogramowanie ■ **Inne:** system chłodzenia OTES

Podobny system chłodzący zastosowano w kartach GeForce FX. Patent Abita?

Nowy sposób na chłodzenie

ABIT Siluro Ti4200-8x OTES

■ **Maciej Lewczuk**

Okazuje się, że zaistnieć na rynku obleganym już od dłuższego czasu przez „starych wyjadaczy" nie jest łatwo. Mimo to firmie ABIT udało się, ale to dlatego, że nie zasypiała ona gruszek w popiele, a zatrudnieni w niej inżynierowie nie próżnowali podczas pracy. Opracowali oni system, który zapewnia kartom graficznym doskonałe chłodzenie i dzięki temu podkręcanie tych konstrukcji będzie procesem bezproblemowym.

ABIT Siluro Ti4200-8x OTES zbudowano na jednym z nowszych procesorów graficznych Nvidia GeForce 4 Titanium 4200 8X, który w stosunku do poprzedniej jego wersji wzbogacono o obsługę magistrali AGP 8x. W niniejszej konstrukcji zastosowano specjalny system chłodzenia wykorzystujący miedziany radiator oraz kanał cieplny (Heatpipe). Wydajny wentylator zasysa powietrze z wnętrza obudowy, jednak w przeciwieństwie do konstrukcji innych producentów wydmuchuje je na zewnątrz, dzięki czemu w komputerze temperatura nie podnosi się o dodatkowe stopnie Celsjusza. Niestety takie rozwiązanie powoduje brak chłodzenia pamięci (w standardowej konstrukcji powietrze jest nawiewane jedynie na te układy, zamontowane po stronie procesora graficznego), którego nie zapewniono nawet poprzez wykorzystywanie zwykłych radiatorów. A szkoda, bo podkręcanie samego GPU nie jest najlepszym rozwiązaniem dla osób wymagających jak największej wydajności. Dodatkowo wentylator znajdujący się na karcie jest niezwykle głośny - w komputerze testowym okazał się urządzeniem powodującym największy hałas. Konieczność umieszczenia w śledziu-zaślepce otworu, poprzez który wydmuchiwane jest gorące powietrze, pociągnęło za sobą wykorzystanie także miejsca obok karty (dodatkowego śledzia) po to, by złącza D-Sub (standardowe VGA) i DVI-I (cyfrowe, do ekranów LCD) oraz wyjście S-Video (telewizyjne) też znalazły tu własne miejsce.

Firma		Abit Siluro GF4 Ti4200 -8x OTES	Sparkle GF4 Ti4200-8x Platinum	HIS Excalibur Radeon 9700	HIS Excalibur Radeon 9500
Nazwa					
Pamięć		128 MB DDR	128 MB DDR	128 MB DDR	64 MB DDR
3D Mark 2001 SE	Default Benchmark	11067	11159	12415	10079
UT 2003 (1600)	Flyby/ Batmatch	72,3/43,7	71,1/38,4	102,4/51,7	46,2/33,6
Codecreatures	Official	2267	2206	2655	x
Commanche 4	1600/32bit	36 25	36 09	40 45	7 56
Quake 3 (32-bit kolor)	Fastest/HQ 1600	237,2/126,4	236,4/131,0	237,9/163,9	211,1/42,3
SPEC Viewperf 7.0	3dsmax-01	8 008	7 487	8 249	3 199
	drv-08	40 8	39 08	24 64	18 38
	dx-07	45,41	44 94	43 97	15 5
	light-05	10 91	10 87	10 66	2 999
	proe-01	9 247	9 059	8 486	4 745
	ugs-01	4 923	4 475	11 13	0 6153

Zestaw testowy: AMD Athlon XP 2000+, 512 MB RAM DDR, MSI KT4 Ultra

Mimo tych niedociągnięć karta jest dobrą konstrukcją, ponieważ jej wydajności niewiele można zarzucić - jedynie może to, że niechłodzone pamięci nie pozwolą dodatkowo się taktować. W pudełku - prócz karty - znajdziemy przejściówkę DVI-I na D-Sub (można podłączyć drugi, zwykły monitor), przewód S-Video, Composite (Chinch) oraz rozgałęźnik ze złącza Video na S-Video i Composite, jak też naklejkę (można przykleić do obudowy) oraz płytki z oprogramowaniem.

Jeśli chodzi o zawartość krążków CD-ROM, prócz sterowników Nvidii, DirectX oraz aplikacji pozwalającej na aktualizację BIOS-u karty, znajdziemy tu poprawione kolory podczas surfowania w Internecie, a także SiluroDVD opracowane na bazie interVideo WinDVD 4. Dodatkowo gry Soldier of Fortune II (demo) oraz Americas Army. Całości dopełniają Earthviewer 3D (demo), co umożliwi oglądanie wielu miejsc na ziemi z wykorzystaniem zdjęcia satelitarnego dostępnego przez sieć Internet. Window Blinds NV Edition zapewnia zmianę wyglądu pulpitu oraz okien systemu Windows dzięki dostępnym szablonom lub samodzielnie wykonanym projektom, które można uzupełnić tymi z Sieci.

Siluro Ti4200-8X OTES to krok naprzód w dziedzinie chłodzenia kart graficznych. Poprawienie pewnych niedociągnięć może zapewnić firmie ABIT przewagę nad konkurencją, lecz aby się dowiedzieć, czy tak się stanie - trzeba będzie jeszcze jakiś czas poczekać. Na razie należy podkreślić, że jest to dobra i wydajna konstrukcja, której drobne mankamenty nie powinny nikogo odstraszać.

ABIT Siluro Ti4200-8x OTES

Cena: **920 zł*** ■ Dostarczył: AB S.A., tel. (71) 32 40 500, faks: (71) 32 40 528, Veracomp, tel. (012) 252 55 55, faks: (012) 252 55 00

doskonałe chłodzenie procesora graficznego (OTES) ■ niezła wydajność

głośny system chłodzenia (OTES) ■ zapomniano o chłodzeniu kości pamięci

Internet: http://www.ab.pl, http://www.veracomp.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Suszarka?

Dane techniczne:

Połączenie z PC: fale radiowe (klucz wpinany do USB) ■ **Technologia:** optyczna, 800 dpi ■ **Zasilanie:** 2 akumulatory AAA (ładowane przez USB) ■ **Dodatkowe:** oprogramowanie Easy Jump, Mail Checker

Genius Wireless WebScroll+NB to całkiem udana mysz, zasilana dwoma akumulatorkami doładowywanymi za pośrednictwem portu USB!

800 dpi Geniusa

Genius Wireless WebScroll+NB

■ **Mike-L**

Myszy bezprzewodowe stają się coraz popularniejsze, gdyż użytkownicy zdają się mieć dosyć plączących się przewodów, przez co – prawem Murphy'ego – zawsze w najważniejszej sytuacji kabelek splątuje się tak, że nasza postać otrzymuje razy lub wręcz ginie... Dodatkowym atutem urządzeń tego typu wykorzystujących do komunikacji z komputerem fale radiowe są coraz doskonalsze systemy przesyłu informacji, a to z kolei pozwala na zwiększenie precyzji działania konstrukcji.

Genius Wireless WebScroll+NB to bardzo ciekawa konstrukcja, która - choć nie pozbawiona kilku niedogodności - ma sporo zalet. Jak wiadomo, myszki przesyłające dane za pomocą fal radiowych korzystają z zasilania bateryjnego. W przypadku opisywanego „gryzonia" zastosowano dwa akumulatorki AAA, które doładowywane są poprzez... port USB i dołączony specjalny przedłużacz - do tego można podpiąć klucz-odbiornik sygnałów, a drugą odnogę przewodu - do myszki. Pozwoli to na doładowanie akumulatorów. Spora precyzja odczytywania ruchów myszy zapewniona jest tu dzięki układowi optycznemu o rozdzielczości sprzętowej 800 dpi. Sterowniki umożliwiają efektywne wykorzystanie kontrolera, a aplikacja Easy-Jump udostępnia dodatkowe korzyści, takie jak przewijanie ekranu w pionie i poziomie, a także informowanie o poczcie pojawiającej się w skrzynce (Mail Checker).

Moje dłonie są raczej standardowe, lecz mimo wszystko preferuję myszy z troszkę dłuższą obudową.

Poza gabarytami nie znalazłem innych mankamentów w urządzeniu Geniusa. Myślę, że jest to całkiem udana konstrukcja, godna polecenia tym osobom, które nie mają ochoty biegać co jakiś czas po nowe bateryjki AAA.

Genius Wireless WebScroll+NB

Cena 145 zł* ■ Dostarczył: JTT Computer SA, ul. Braci Gierymskich 156, 51-640 Wrocław, tel. (071) 347 58 00, faks (071) 347 58 05

akumulatorki ładowane poprzez port USB ■ dość precyzyjna

zbyt krótka obudowa

Internet: www.jtt.pl, www.geniusnet.com.tw

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

GAINWARD
Po prostu szybszy...

GAINWARD GeForce4 PP! Ultra/750 XP "Golden Sample"

GAINWARD
Po prostu szybszy...

GAINWARD
Produktem Roku 2002 !

CHIP "Produkt Roku" to najbardziej prestiżowy plebiscyt w polskiej prasie komputerowej. Wyborem czytelników tytuł "Produktu Roku 2002" otrzymała karta graficzna GAINWARD GF4 Ultra/750 XP "Golden Sample".

"Tradycją jest już, że co roku odbieramy nagrodę "Produkt Roku" dla naszych produktów, jednak po raz pierwszy dla marki GAINWARD" - podczas uroczystego wręczenia nagród skomentował ten wynik Tomasz Budrewicz, prezes Multimedia Vision, Wyłącznego Dystrybutora GAINWARD na Polskę.

"Jest to dla nas ogromny sukces i wyróżnienie, tym większe, iż marka obecna jest w Polsce dopiero od 1,5 roku"

GAINWARD

GAINWARD, działający od 1984 roku, należy do ścisłej czołówki światowych gigantów rynku kart graficznych. Jest największym na Tajwanie producentem tych urządzeń. GAINWARD przoduje w tworzeniu najbardziej nowatorskich, super wydajnych rozwiązań, kładąc szczególny nacisk na najwyższą jakość swoich układów. Na całym świecie produkty GAINWARD objęte są 3-letnią gwarancją.

CERTIFIED NVIDIA Select Solution

GAINWARD - po prostu szybszy

GAINWARD znany jest z wyjątkowej wydajności swoich produktów. Umieszczone na kartach komponenty charakteryzuje najwyższa jakość i trwałość, a każdy egzemplarz wykonany jest z niezwykłą dbałością o szczegóły. To właśnie pozwala produktom GAINWARD wytrzymać najbardziej ekstremalne warunki pracy, występujące przy overclockingu.

"Golden Sample" - elitarna seria

Wszystkie karty GAINWARD przechodzą dodatkową rygorystyczną kontrolę jakości. Tylko wyselekcjonowane, najbardziej wydajne egzemplarze, wyposażone w najszybsze moduły pamięci i specjalne układy chłodzenia, wyróżniane są oznaczeniem "GS" - "Golden Sample". Karty te producent ustawia domyślnie na wyższą częstotliwość, co zwiększa wydajność nawet o 30% przy jednoczesnej gwarancji stabilnej pracy.

GOLDEN SAMPLE

Multimedia Vision - Wyłączny Dystrybutor produktów GAINWARD

MV MULTIMEDIA VISION

ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa
tel. (0-22) 338 9000
faks (0-22) 338 9010
e-mail: handlowy@mmv.pl

tel. (0-22) 338 9000
www.gainward.pl

Multimedia Vision zastrzega sobie prawo do błędów w druku oraz zmiany parametrów technicznych produktów.

wania daty urodzin lub numeru telefonu
- Instalowane standardowo gry Java
- 4 obudowy Xpress-on w zestawie: Peace, Sand, Life i Blue
- Funkcjonalne obudowy wśród akcesoriów dodatkowych
- Wybieranie głosowe za pomocą znaków głosowych
- Spis telefonów na 500 pozycji
- Profile czasowe
- Kolorowy wyświetlacz wysokiej jakości (96 x 65 pikseli, 4096 kolorów)
- WAP 1.2.1 przez GPRS lub połączenie dial-up
- GSM 900/1800, EGSM 900
- Czas rozmów: 4 h 30min, stan gotowości: do 13 dni
- Wymiary: waga 106 g, objętość 98 cm3

www.nokia.pl

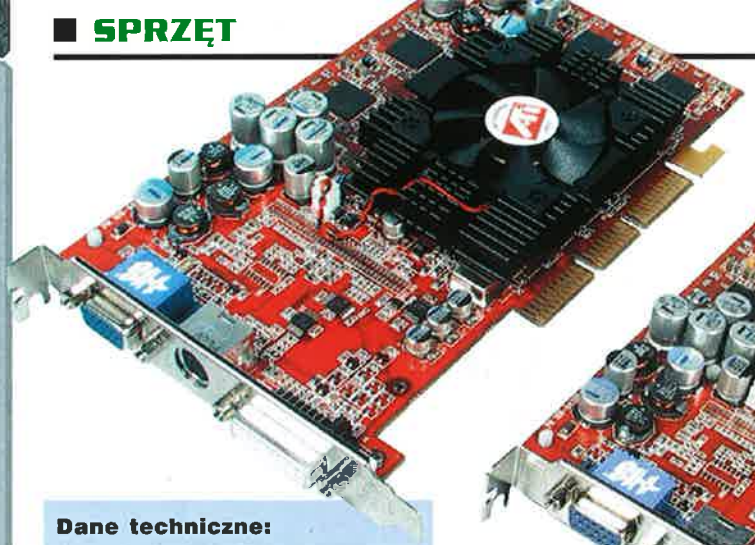
Plextor Exlusive Service

Zwolenników napędów Plextor ucieszy zapewne fakt, że z dniem 21 stycznia weszła w życie nowa usługa serwisowa oferowana przez Alstor. Wszystkie napędy Plextor zakupione po tym terminie zostaną objęte programem Plextor Exlusive Service. Zazwyczaj po stwierdzeniu uszkodzenia napędu jego użytkownik zmuszony jest osobiście pofatygować się do punktu zakupu urządzenia. Po czym liczyć się musi z kilkutygodniowym oczekiwaniem na zwrot naprawionego lub wymienionego sprzętu. Nagrywarki Plextor nie bez powodu cieszą się dobrą opinią – ich awaryjność stoi na minimalnym poziomie. Dlatego Alstor mogło sobie pozwolić na świadczenie dodatkowej usługi klientom, którzy zdecydują się na zakup urządzeń właśnie tego producenta. W razie awarii każdy odbiorca końcowy będzie się zwracać z reklamacją bezpośrednio do dystrybutora. Jaka jest tu procedura? Klient wysyła do serwisu Alstor zgłoszenie RMA, które można pobrać na stronie dystrybutora. Następnie dedykowany do tego celu pracownik serwisu kontaktuje się z klientem, zadając szereg podstawowych pytań i próbując pomóc „na odległość". Jeżeli jednak awaria okazuje się naprawdę poważna, klient otrzymuje numer RMA i kontakt do spedytora. Teraz jego zadaniem jest wezwanie kuriera i odesłanie uszkodzonego napędu do dystrybutora. W Alstor napęd jest naprawiany lub wymieniany i wraca kurierem do właściciela. Koszt transportu w obie strony pokrywa firma Alstor. Warunkiem uznania reklamacji jest przedstawienie przez właściciela uszkodzonej nagrywarki dowodu jej zakupu i karty gwarancyjnej, którą otrzymał wraz z napędem.

www.alstor.com.pl/rma/rma_plextor.htm

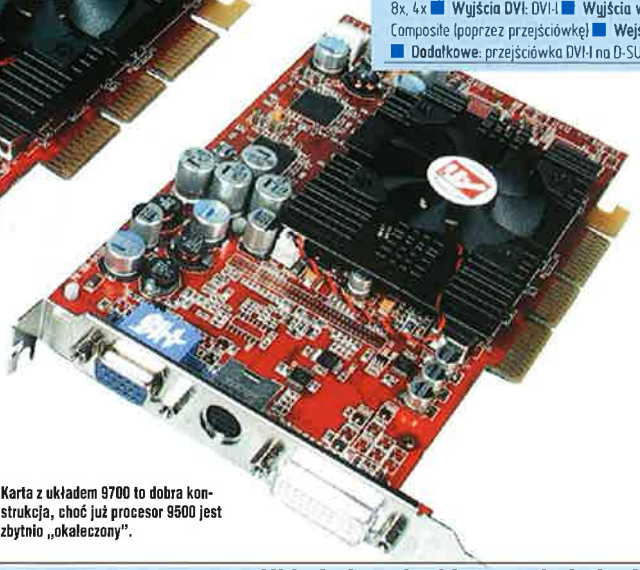
LCD1560NX

Na polskim rynku debiutuje monitor LCD z nowej linii produktów



Dane techniczne: HIS Excalibur ATI Radeon 9700

Procesor: ATI Radeon 9700 ■ **Taktowanie CPU/RAM:** 275 MHz/540 MHz ■ **Pamięć:** 128 MB DDR ■ **Magistrala:** AGP 8x, 4x ■ **Wyjścia DVI:** DVI-I ■ **Wyjścia wideo:** S-Video, Composite (poprzez przejściówkę) ■ **Wejścia wideo:** brak ■ **Dodatkowe:** przejściówka DVI-I na D-SUB, przewody



Dane techniczne: HIS Excalibur ATI Radeon 9500

Procesor: ATI Radeon 9500 ■ **Taktowanie CPU/RAM:** 275 MHz/540 MHz ■ **Pamięć:** 64 MB DDR ■ **Magistrala:** AGP 8x, 4x ■ **Wyjścia DVI:** DVI-I ■ **Wyjścia wideo:** S-Video, Composite (poprzez przejściówkę) ■ **Wejścia wideo:** brak ■ **Dodatkowe:** przejściówka DVI-I na D-SUB, przewody

Karta z układem 9700 to dobra konstrukcja, choć już procesor 9500 jest zbytnio „okaleczony".

Układ niemal taki sam, ale jednak inny...

HIS Excalibur ATI Radeon 9500 i 9700

■ techNICK

Sukces rynkowy kart zbudowanych na bazie układów Radeon oraz palma pierwszeństwa w dziedzinie najwydajniejszych układów do komputerów domowych, jaką zagarnięto dzięki akceleratorowi R300 (9700) spowodowały, że firma ATI postanowiła podzielić ten układ i zubożono go nieco oraz przeznaczono do tańszych rozwiązań.

Kości ATI Radeon 9500 i 9700 zostały wykorzystane w kartach firmy HIS, jakie dotarły do redakcji. Przetestowaliśmy je i teraz zamierzamy się podzielić wrażeniami.

Płytka, na której zbudowano obydwie karty - 9500, jak i 9700 - właściwie nie różni się niczym w obu przypadkach. Jedyne szczegóły, jakie specyfikują poszczególne konstrukcje, to kształt radiatora oraz dodatkowo zamontowana pamięć w przypadku konstrukcji 9700. Do obydwu kart, podobnie jak w urządzeniach z kością 9700 Pro, należy doprowadzić dodatkowe zasilanie poprzez znajdującą się w pudełku przejściówkę. Jedno i drugie urządzenie zawiera także identyczny pakiet przejściówek, przewodów oraz oprogramowania. Wśród aplikacji znajdziemy pozycje, takie jak Ballistics (gra), CyberLink PowerDVD XP 4.0 (odtwarzanie filmów DVD) oraz CyberLink Power Director 2.1 VE PRO (obróbka filmów oraz sekwencji wideo).

Firma		HIS Excalibur Radeon 9700	HIS Excalibur Radeon 9500	MSI Ti 4800 SE 8X	Abit Siluro GF4 Ti4200 8X OTES
Nazwa					
Pamięć		128 MB DDR	64 MB DDR	128 MB DDR	128 MB DDR
3D Mark 2001 SE	Default Benchmark	12415	10079	10632	11067
UT 2003 (1600)	Flyby/Botmatch	102,4/51,7	46,2/33,6	66,1/40,8	72,3/43,7
Codecreatures	Official	2655	x	2054	2267
Commanche 4	1600/32bit	40,45	7,56	38,51	36,25
Quake 3 (32-bit kolor)	Fastest/HQ 1600	237,9/163,9	211,1/42,3	238,2/136,1	237,2/126,4
SPEC Viewperf 7.0	3dsmax-01	8,249	3,199	7,94	8,008
	drv-08	24,64	18,38	38,64	40,8
	dx-07	43,97	15,5	40,34	45,41
	light-05	10,66	2,999	10,84	10,91
	proe-01	8,486	4,745	9,25	9,247
	ugs-01	11,13	0,6153	4,67	4,923

Zestaw testowy: AMD Athlon XP 2000+, 512 MB RAM DDR, MSI KT4 Ultra

Niewidoczne różnice pomiędzy kartami to przede wszystkim zmniejszona o połowę szerokość szyny danych (interfejsu) z 256 bitów na 128 oraz zmniejszone o połowę potoki renderujące - z 8 do 4. Mimo jedynie takich zmian udało się zachować pełną zgodność ze specyfikacją DirectX 9.0, choć wydajność oczywiście spadła drastycznie, co widać na bazie danych zamieszczonych w tabelce z wynikami testów. Z niewiadomych przyczyn nie udało się też uruchomić testu Codecreatures na 9500 i to mimo prób z różnymi sterownikami (a także kombinacjami), program nie pozwolił się wystartować, a z tymi samymi sterownikami i ustawieniami model 9700 działał bez zarzutu. Po „kombinacjach alpejskich" w końcu udało się przeprowadzić test, który pokazał wynik w granicach 1000 jednostek, jednak nie zamieszczono go w tabelce, gdyż przy standardowej konfiguracji testowej pojawiły się powyżej opisywane problemy.

Po przeprowadzeniu testów oraz kilkudniowej pracy i zabawie (w tym czasie korzystałem z programów graficznych oraz pozwoliłem sobie na intensywne granie w kilka nowszych pozycji, w tym kilka dem) z urządzeniami muszę przyznać, że z czystym sumieniem poleciłbym jedynie kartę HIS Excalibur ATI Radeon 9700. Model 9500, który - według mnie - nadmiernie „okaleczono", nie spełnia pokładanych w nim nadziei.

Jeśli będziecie mieli zamiar kupić kartę za około 1300 złotych, szczerze polecam karty z procesorem ATI Radeon 9700, ale jeśli wasz budżet wynosi około 800 złotych, lepiej się po trzykroć zastanowić, czy wydać pieniądze na model 9500, czy raczej wybrać te konkurencji.

HIS Excalibur ATI Radeon 9500

Cena **799 zł*** ■ Dostarczył **Pronox Tehnology SA**, ul. Paderewskiego 32c, 40-282 Katowice, tel. (0 32) 20 75 600, faks (0 32) 20 75 603

- zgodność z DirectX 9.0 ■ nowe technologie obróbki wielokątów oraz pojedynczych punktów
- słaba wydajność

Internet: www.pronox.com.pl, www.hightech.com.hk

HIS Excalibur ATI Radeon 9700

Cena **1299 zł*** ■ Dostarczył **Pronox Tehnology SA**, ul. Paderewskiego 32c, 40-282 Katowice, tel. (0 32) 20 75 600, faks (0 32) 20 75 603

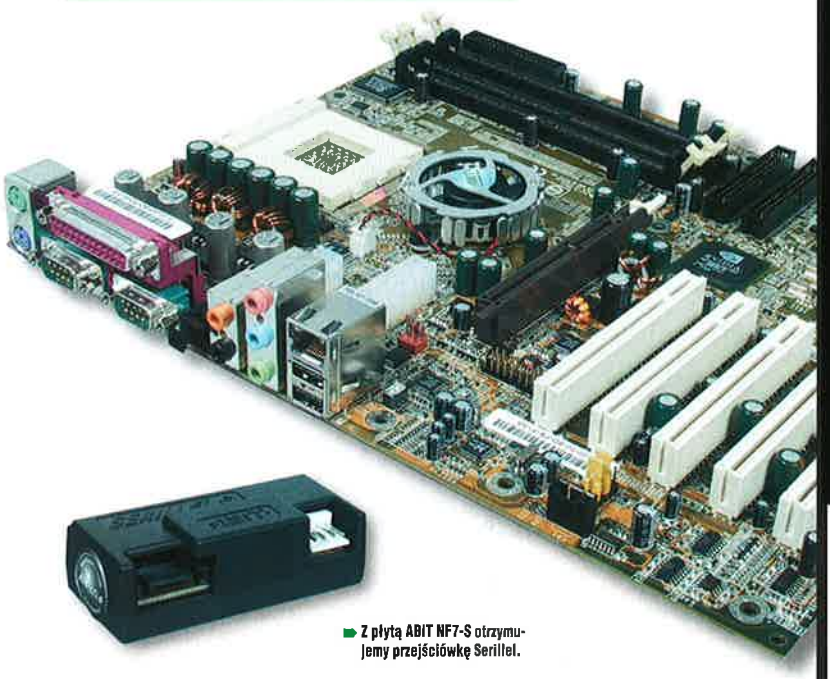
- doskonała wydajność ■ nowe technologie obróbki obrazu
- brak radiatorów na pamięciach

Internet: www.pronox.com.pl, www.hightech.com.hk

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Dla procesorów: AMD Duron, Athlon, Athlon XP ■ Chipset: Nvidia nForce2 SPP/MCP2-T ■ Podstawka: Socket A ■ Pamięć: 3*DDR ■ Złącza: 1*AGP, 5*PCI ■ RAID: brak ■ Układ dźwiękowy: AC97 (5.1), z wyjściem elektrycznym i cyfrowo-optycznym ■ LAN: 10/100 Mbit ■ Inne: przejściówka Serillel



■ Z płytą ABIT NF7-S otrzymujemy przejściówkę Serillel.

ABITwa się toczy...

ABIT NF7-S

■ techNICK

Nvidia nForce 2 to chipset, który w ubiegłym miesiącu otrzymał nasze wyróżnienie. Tym razem przedstawiamy kolejną płytę główną wykorzystującą ten zestaw układów sterujących logiką płyty głównej.

ABIT NF7-S to płyta przeznaczona do obsługi procesorów AMD Duron, Athlon i Athlon XP oraz trzech kości pamięci DDR (obsługuje nawet DDR400). Dwa moduły mogą pracować w trybie Dual DDR, co podnosi wydajność całego zestawu. Sześć kanałów dźwiękowych (5.1) może być podłączonych poprzez złącza miniJack, a także optyczne łącze cyfrowe. Cztery porty USB 2.0 oraz dwa FireWire, a także wbudowany adapter sieciowy (10/100 Mbit) uzupełniają całość.

Ważnymi elementami są w tym przypadku dwa złącza SerialATA, do których można podłączyć najnowsze dyski twarde i to nie tylko obsługujące ten standard. Producent dołączył opracowaną przez siebie przejściówkę Serillel. Dzięki niej można do Serial ATA podpinać zwykłe dyski ATA. Co ważne, nie zapomniano o zasilaniu, a to zdarza się innym producentom płyt głównych.

Dobrze rozmieszczone układy wokół podstawki procesora pozwalają na instalację naprawdę sporych systemów chłodzących.

Płytę ABIT NF7-S można polecić każdemu, kto ma zamiar w przyszłości korzystać z dysków SerialATA, a na razie dysponuje jedynie zwykłym twardzielem. Dobra wydajność (także dzięki Dual DDR), niezły kontroler audio, karta sieciowa i możliwość instalacji dowolnej karty graficznej (są wersje płyt z wbudowaną kartą grafiki) sprawiają, że warto się nią zainteresować.

ABIT NF7-S

Cena 560 zł* ■ Dostarczył: ABIT Polska, ■ Dystrybutorzy: California Computer, tel. (022) 668 02 00, faks (022) 668 02 40, Veracomp, tel. (012) 252 55 55, faks (012) 252 55 00

👍 przejściówka Serillel ■ dużo miejsca wokół podstawki procesora

👎 problemy z niemarkowymi modułami pamięci DDR

Internet: www.california.pl, www.veracomp.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Do skanowania podchodzimy negatywnie ...

pozytywnie zresztą też ...

i refleksyjnie

i wielowymiarowo

Multi-Moduł

OpticPro ST24

Plustek OpticPro ST skanuje

negatywy...

materiały, w których kolory właściwe zastąpione zostały barwami "odwróconymi" (przeciwstawnymi lub dopełniającymi), np. film fotograficzny 35mm

pozytywy zresztą też...

obiekty o barwach zgodnych z rzeczywistymi kolorami obiektu skanowanego lub fotografowanego; pozytyw na podłożu przezroczystym (np. slajd) to diapozytyw

i materiały refleksyjne

popularne określenie materiałów, przy skanowaniu których skaner bada refleks, czyli odbicie światła od obiektu; praktycznie jest to wszystko oprócz slajdów, negatywów i innego rodzaju klisz

i obiekty trójwymiarowe

zdolność skupiająca układu optycznego CCD w skanerach Plustek jest na tyle duża, że pozwala uzyskać wyraziste, szczegółowe obrazy nawet w przypadku, gdy obiekt znajduje się w pewnej odległości od powierzchni szyby skanera; pozwala to skanować nawet obiekty trójwymiarowe

OpticPro ST12 — OpticPro ST24

Modele ST12 (o rozdzielczości optycznej 600x1200 dpi) i ST24 (1200x2400 dpi) wykorzystują nowatorski, chroniony patentem Multi-Moduł do skanowania 4 negatywów 35mm, 3 slajdów 24x36 mm lub jednego średnioformatowego (60x60 lub 60x90 mm). Głębia koloru serii ST to 48 bit/piksel, a rozdzielczość interpolowana wynosi 19200 dpi. Przedni panel wyposażono w 5 Przycisków Szybkiego Dostępu - *Copy, OCR, Power Save, E-Mail* oraz *Custom* (programowalny). W zestawie bogate oprogramowanie Plustek PowerPack: m.in. Corel 9 Essentials (najlepsze narzędzia graficzne) oraz doskonały program OCR FineReader 5.0 Sprint PL (pełna polska wersja). Obydwa modele objęte są 2-letnią gwarancją Plustek S.O.S. (Serwis Odbiera Sprzęt, Serwis Odsyła Sprzęt) z darmowym serwisem "od drzwi do drzwi".

Plustek — The Ultimate In Office Imaging — Nr 1 w Polsce!

MULTIMEDIA VISION

Autoryzowany Wyłączny Dystrybutor produktów Plustek:
MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Emaliowa 28
handlowy@mmv.pl

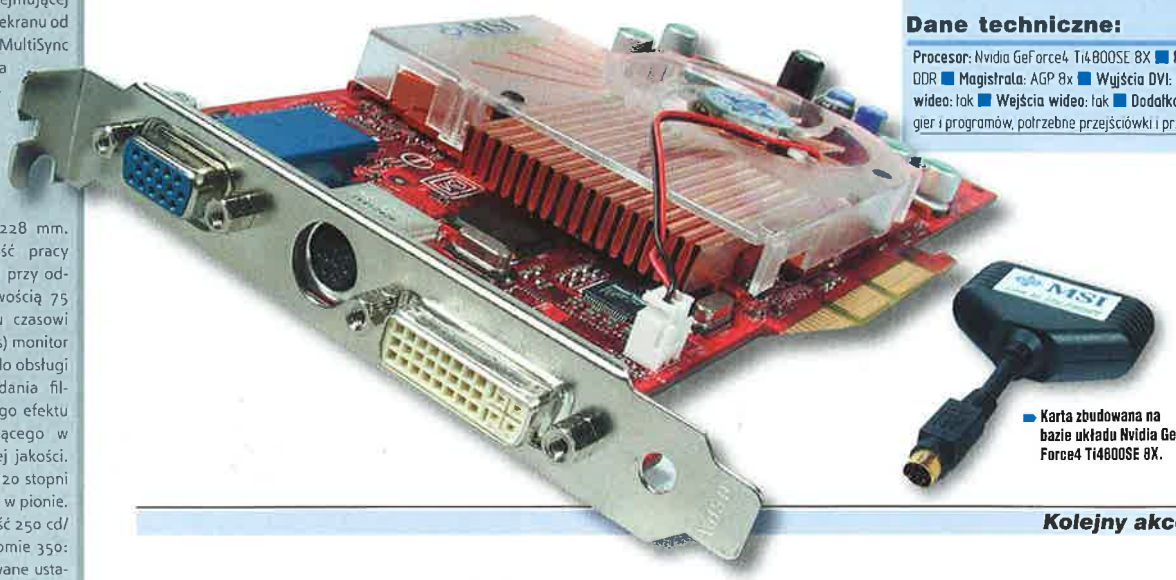
Więcej informacji:
tel. (0-22) 338 9000
www.plustek.pl

NEC/Mitsubishi, obejmującej monitory o przekątnej ekranu od 15 do 20,1 cali. NEC MultiSync LCD1560NX wyróżnia się doskonałymi parametrami technicznymi i elegancką obudową z wąską ramką ekranu. Aktywna powierzchnia ekranu ma wymiary 304 x 228 mm. Zalecana rozdzielczość pracy to 1024 x 768 pikseli przy odświeżaniu z częstotliwością 75 Hz. Dzięki krótkiemu czasowi reakcji matrycy (30 ms) monitor doskonale nadaje się do obsługi multimediów i oglądania filmów, bez dokuczliwego efektu „smużenia" występującego w wyświetlaczach niższej jakości. Kąt widzenia wynosi 120 stopni w poziomie i 90 stopni w pionie. Monitor oferuje jasność 250 cd/m2 i kontrast na poziomie 350:1. Bardziej zaawansowane ustawienia można w łatwy sposób zoptymalizować – za pomocą klawiatury i myszy. Pozwala na to aplikacja NaViSet wykorzystująca protokół DDC/CI. Jak każdy monitor NEC/Mitsubishi, w którego oznaczeniu pojawia się symbol „X", NEC MultiSync LCD1560NX ma interfejs analogowy (D-sub) i cyfrowy (DVI-D). Źródło sygnału jest przełączane jednym przyciskiem umieszczonym z przodu. Monitor oparto na konstrukcji ErgoDesign, czyli teleskopowej podstawce pozwalającej na regulację ustawienia wysokości ekranu. Dzięki temu użytkownik może w łatwy sposób, i ergonomicznie, skonfigurować własne środowisko pracy. Monitor ma certyfikat ISO13406-2, spełnia też normy CE, TUV GS, TUV Ergonomie oraz TCO99. NEC MultiSync LCD1560NX jest dostępny w dwóch wersjach kolorystycznych – tradycyjnej (beżowej) oraz czarnej (ze srebrną ramką ekranu, dzięki czemu również spełnia wymogi TCO99). Sugerowane ceny detaliczne netto wynoszą dla wersji tradycyjnej i czarnej – odpowiednio: 1549 zł i 1599 zł. Monitor objęto 3-letnią gwarancją producenta na wszystkie podzespoły, a na terenie Polski realizowaną w wygodnym dla klienta systemie door-to-door.

www.veracomp.pl

119-tka

ROPLA COMPUTERS Sp. z o.o. - dystrybutor QDI, SWEEX, SAMSUNG, a także odtwarzaczy DVD marki PIONEER wprowadza do oferty nowy produkt. Jest nim najnowszy model - PIONEER 119, który już pod koniec stycznia dostępny będzie w sprzedaży. Napęd odczytuje płyty DVD z prędkością 16x a płyty CD-R i CD-RW z prędkością 40x. Wrocławski dystrybutor, ROPLA COMPUTERS Sp. z o.o., jako



Karta zbudowana na bazie układu Nvidia GeForce4 Ti4600SE 8X.

Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GeForce4 Ti4800SE 8X ■ **Pamięć:** 128 MB DDR ■ **Magistrala:** AGP 8x ■ **Wyjścia DVI:** tak ■ **Wyjścia wideo:** tak ■ **Wejścia wideo:** tak ■ **Dodatkowe:** pakiet gier i programów, potrzebne przejściówki i przewody

Kolejny akcelerator

MSI Ti4800SE 8X

■ **Mike-L**

MSI to firma, która jako jedna z grona kilku innych wiedzie prym w prezentowaniu na rynku najnowszych produktów. Spora liczba akceleratorów graficznych potencjalnemu nabywcy może sprawić wiele problemów podczas wyboru – dlatego też my, dziennikarze, staramy się przybliżyć te konstrukcje czytelnikom.

Model MSI Ti4800SE 8X jest zbudowany na bazie procesora Ti4800 SE, którego zadaniem jest częściowe wypełnienie luki powstałej po wycofaniu ze sprzedaży układów Ti4400. Częściowym, ponieważ głównym jego następcą ma być procesor Ti4800 (bez SE), jednak czy ten się pojawi? Wydajność układu, jak można odczytać z tabelki zamieszczonej na stronie, nie jest wyraźnie większa od tej Ti4200 8X - jedynie w niskich rozdzielczościach Quake III oraz Codecreatures widzimy wzrost mocy. Oczywiście urządzenie można podkręcić, lecz nie przynosi to zbytniego wzrostu wydajności, jak można by się spodziewać.

Sama karta prezentuje się całkiem przyzwoicie, gdyż zarówno z przodu (procesor i pamięci), jak i z tyłu (pamięci) zastosowano grube blaszki miedziane z radiatorami oraz ciekawy system nawiewu powietrza. Dzięki temu karta nie przegrzewa się, nawet gdy podkręcimy parametry jej pracy o kilka procent (przyspieszymy taktowanie o kilkanaście-dziesiąt megaherców).

Dodatkowym atutem urządzenia MSI jest wbudowany moduł pozwalający nie tylko na przesyłanie obrazu do magnetowidu lub odbiornika telewizyjnego, ale także na przechwytywanie sekwencji wideo, jej zapis na dysku, a także na niemal dowolną edycję. Obróbki materiału filmowego dokonać można za pomocą aplikacji InterVideo WinProducer i WinCoder (Proffesional Users' Pack). Dodatkowo jak zwykle (dla MSI) w bogatym pakiecie oprogramowania znajdują się aplikacje, takie jak InterVideo WinDVD 5.1 Channel, FarStone VirtualDrive i RestoreIT!, gry Tom Clancy's Ghost Recon, Morrowind (wraz z edytorem), Duke Nukem Manhattan Project, a także Beyond 3D (pakiet programów użytkowych MSI, antywirusowy PC-Cillin i E-Color) oraz Games Collection (dema: The Sum of All Fears, Il-2 Sturmovik, Serious Sam: The Second Encounter, Rally Trophy, Beam Breakers, Zax, Oni) i MSI 3D Desktop.

Firma Nazwa		MSI Ti 4800 SE 8X	Abit Siluro GF4 Ti4200-8x OTES	Sparkle GF4 Ti4200-8x Platinum	HIS Excalibur Radeon 9700	HIS Excalibur Radeon 9500
Pamięć		128 MB DDR	128 MB DDR	128 MB DDR	128 MB DDR	64 MB DDR
3D Mark 2001 SE	Default Benchmark	11248	11067	11159	12415	10079
UT 2003 (1600)	Flyby/Botmatch	75,7/45,5	72,3/43,7	71,1/38,4	102,4/51,7	46,2/33,6
Codecreatures	Official	2333	2267	2206	2655	x
Commanche 4	1600/32bit	38 9	36 25	36 09	40 45	7 56
Quake 3 (32-bit kolor)	Fastest/HQ 1600	280,3/135,9	237,2/126,4	236,4/131,0	237,9/163,9	211,1/42,3
SPEC Viewperf 7.0	3dsmax-01	7 967	8 008	7 487	8 249	3 199
	drv-08	41 24	40 8	39 08	24 64	18 38
	dx-07	45 04	45 41	44 94	43 97	15 5
	light-05	10 75	10 91	10 87	10 66	2 999
	proe-01	9 243	9 247	9 059	8 486	4 745
	ugs-01	4 936	4 923	4 475	11 13	0 6153

Zestaw testowy: AMD Athlon XP 2000+, 512 MB RAM DDR, MSI KT4 Ultra

Całość sprawuje się bardzo dobrze - choć brak wyraźnej dominacji nad konstrukcjami zawierającymi układy Ti4200-8X. Co ciekawe, układ Ti4800-8X, który ma zastąpić Ti4600, ma być zdecydowanie szybszy, ale to sprawdzimy osobiście i na pewno opiszemy karty zbudowane na ich bazie.

Karta działa stabilnie, nawet po podkręceniu (w granicach rozsądku) i sprawdza się w większości zastosowań. Nie zmienia to jednak faktu, że konstrukcja droższa od Ti4200 o około 15% przynajmniej powinna być szybsza, a umieszczenie w nazwie procesora liczby 4800 powoduje, że potencjalny nabywca może poczuć się jak nabity w butelkę. Nazwa może sugerować, że mamy tu do czynienia z układem przynajmniej porównywalnym z Ti4600 (lub nawet szybszym pod względem wydajności. Niestety podobną politykę nazewniczą prowadzą także konkurencyjne firmy na rynku akceleratorów 3D, dlatego w pewnym sensie można przyjąć to już za rzecz „normalną".

Jeśli komuś zależy na wydajnej karcie, pozwalającej dodatkowo na obróbkę wideo - może wziąć pod uwagę kartę MSI Ti4800SE 8X, ale musi też wziąć poprawkę na to, że obecnie układ GF4 Ti4600 jest szybszy.

MSI Ti4800SE 8X

Cena **1069 zł*** ■ Dostarczył **Microstar International**, Dystrybutorzy: **Centrala ACTION**, ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (0 22) 836 62 28, faks (0 22) 877 06 20, **INCOM**, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (071) 358 80 00, faks (071) 358 80 88

👍 niezła wydajność ■ dobry system chłodzenia procesora i pamięci

👎 nazwa sugeruje wyższą wydajność

Internet: **www.msi.com.tw, www.msi-polska.pl, www.incom.pl, www.action.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Moc kanału centralnego: 6 W (RMS) ■ Moc kanałów satelitarnych: 6 W (RMS) na kanał (x4) ■ Moc subwoofera: 18 W (RMS) ■ Pasmo przenoszenia: 45 Hz-20 kHz

Głośniki Creative'a prezentują się rewelacyjnie.

Donośne odgłosy

Inspire 5500 5.1

■ Dan

Jeżeli tylko masz już dość pobrzękiwania, jakie wydobywa się z twoich głośników podczas grania w ulubioną grę lub oglądania filmu z DVD, najwyższa pora, by zastanowić się nad zakupem nowego i o wiele bardziej „dynamicznego" zestawu głośników.

Głośniki firmy Creative z serii Inspire na pewno należą do tych, jakie można kupować „w ciemno". Zestaw 5.1 Digital 5500 został zaprojektowany tak, aby możliwe stało się uzyskanie maksymalnie najlepszego dźwięku wielokanałowego z dowolnego źródła. Można je zatem podłączyć do komputera, zestawu stacjonarnego DVD czy chociażby zwykłego kaseciaka. Atrakcyjne wzornictwo w połączeniu z zaawansowanym technologicznie zewnętrznym dekoderem dźwięku przestrzennego Dolby Digital i Dolby Pro Logic pozwalają się cieszyć najwyższą jakością brzmienia. Kolumny satelitarne oraz głośnik centralny oferują maksymalną moc 6 W (RMS) każdy, natomiast subwoofer, który - nawiasem mówiąc - wykonano z drewna i który zawiera sześciokanałowy wzmacniacz, oferuje 18 W mocy (RMS). W sumie otrzymujemy 48 W (RMS). Może się to wydawać niewiele, jednak całkowicie wystarcza do porządnego nagłośnienia średniej wielkości pokoju. Na duży plus zasługuje spora liczba gniazd wejściowych. W zestawie tym odnajdziemy wejścia liniowe, współosiowe czy optyczne i co za tym idzie, właściwie możemy swobodnie operować w ramach wyboru źródła dźwięku, którym wcale nie musi być komputer. Dodatkowym atutem jest tu bezprzewodowy pilot zdalnego sterowania.

Jak już pisałem na początku, wyroby z serii Inspire kupuje się „w ciemno", należy się tylko zastanowić, do czego tak naprawdę zamierzamy wykorzystać ów zestaw. Inspire 5500 idealnie nadaje się do zastosowania w przypadku komputera zaopatrzonego w odpowiednią kartę muzyczną oraz stacjonarne DVD, w którym wymagany jest dodatkowy dekoder Dolby Digital czy Dolby Pro Logic.

Inspire 5500 5.1

Cena: 880 zł* ■ Dostarczył: Komputronik Sp. z o.o., ul. Reglowa 9, 60-113 Poznań, tel. (061) 835 94 00

wbudowany procesor Dolby Digital i Dolby Pro Logic ■ spora liczba wejść ■ pilot bezprzewodowy ■ przenoszenie dźwięku od 45 Hz

Internet: www.komputronik.pl, www.labtec.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

- Najbardziej wydajny i technologicznie zaawansowany układ przetwarzania wizualnego ATi RADEON 9700 Pro
- Pierwszy z pełną obsługą DirectX® 9.0 oraz zgodny z OpenGL®
- Wspiera nowy standard AGP 8X
- 256-bitowa szyna pamięci usuwa ograniczenia sprzętowe wydajności i dostarcza użytkownikowi szybszą grafikę 3D
- Pierwsza w branży architektura 8-pixelowego potoku
- 128 MB pamięci DDR dla najnowszych gier 3D
- Wyposażona w wyjścia TV-out i DVI oraz bogaty pakiet oprogramowania: Power DVD XP 4.0, V-Tuner, Hydravision, 6 gier
- Nowa technologia SMARTSHADER 2.0 pozwala użytkownikom zobaczyć skomplikowane efekty o jakości filmowej w aplikacjach i grach 3D następnych generacji.
- Technologia SMOOTHVISION 2.0 polepsza jakości obrazu poprzez usunięcie ząbkowanych krawędzi obiektów i zapewnieniu dokładnych tekstur, bez uszczerbku na wydajności
- Unikalna jednostka VIDEOSHADER™ używa programowalnych jednostek cieniujących pixele do przyspieszenia obróbki obrazu video i dostarcza lepiej wyglądające obrazy

MAYA II R9500 RADEON 9500

- Oparta na układzie ATI RADEON 9500
- Pełna obsługa DirectX® 9.0 oraz zgodność z OpenGL®
- Wspiera nowy standard AGP 8X
- 128-bitowy interfejs 64 MB pamięci DDR
- Wyposażona w wyjścia TV-out i DVI oraz bogaty pakiet oprogramowania: Power DVD XP 4.0, V-Tuner, Hydravision, 4 gry

MAYA R9000 PRO RADEON 9000 PRO

- Oparta na układzie ATI RADEON 9000 Pro
- Obsługa DirectX® 8.1 oraz zgodność z OpenGL®
- 128-bitowy interfejs 64 MB pamięci DDR
- Wyposażona w wyjścia TV-out i DVI oraz bogaty pakiet oprogramowania: Power DVD XP 4.0, V-Tuner, Hydravision, 2 gry

JTT COMPUTER

JTT Computer SA
tel. 071-3475800
fax 071-3475805
www.jtt.pl

ELKO Tech POLAND

ELKOTech Sp. z o.o.
tel. 071-7845280
fax 071-7845281
www.elkotech.pl

GIGABYTE TECHNOLOGY

Upgrade Your Life™

Reklama JTT (wel.) Gigabyte 107x297 netto CD Action 03/2003 spad (4 mm) prawa strona 20.11.02 IMAGE Agencja Reklamy Piotr Brdoska 071-3190323, 0601-716542, brzoske@friends.id.pl

pierwszy umieści ten produkt w własnej ofercie.

www.ropla-computers.pl

EPSON z kamerą

Już od końca marca 2003 roku klienci, którzy zakupią jedną z kolorowych laserowych drukarek serii AcuLaser C900 lub C900N firmy EPSON, otrzymają w prezencie aparat cyfrowy Olympus Camedia C120 (do wyczerpania zapasów). Specjalny kupon, wraz z paragonem potwierdzającym zakup drukarki, należy przesłać pod podany adres. Aparaty zostaną niezwłocznie dostarczone do odbiorców pocztą. Akcja promocyjna obejmuje wszystkie kraje, w których dystrybucją produktów zajmuje się EPSON Deutschland GmbH z siedzibą w Düsseldorfie. Klienci doceniają nasze drukarki laserowe z serii AcuLaser między innymi ze względu na ich wysoką jakość, wydajność i niezawodność. W tej kampanii promocyjnej chcielibyśmy nagrodzić wszystkich tych, którzy nam ufają – powiedział Andreas Fiedler, Product Manager odpowiedzialny za serię Laser w EPSON Deutschland GmbH. Specjalny kupon uprawniający nabywcę do otrzymania upominku dołączony będzie do drukarki lub dostępny na stronie internetowej firmy EPSON.

www.epson.pl

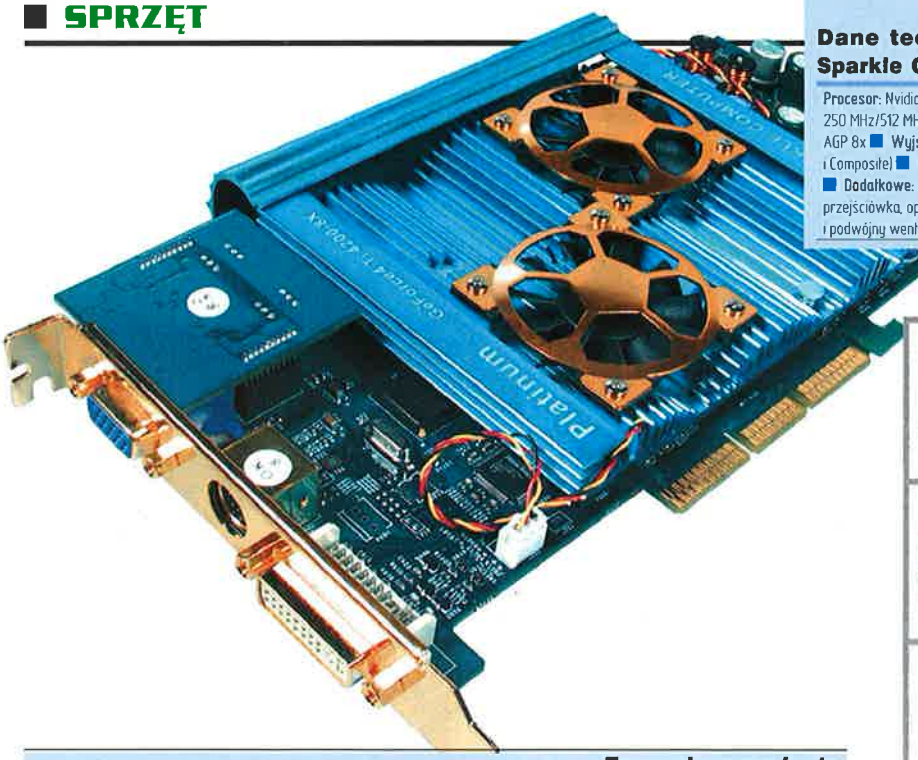
DVD-RW w laptopie

Toshiba SD-R6012 to wewnętrzny napęd DVD-RW z interfejsem ATA-PI przeznaczony do zabudowy w komputerach przenośnych. Ultralekkie urządzenie charakteryzuje się bardzo niewielkimi gabarytami, zgodnymi z wymiarami wnęk większości notebooków. Napęd oferuje aż sześć funkcji:

- zapis DVD-R z prędkością 1x
- zapis DVD-RW z prędkością 1x
- odczyt DVD-ROM z prędkością 8x
- zapis CD-R z prędkością 16x
- zapis CD-RW z prędkością 10x
- odczyt CD-ROM z prędkością 24x

SD-R6012 ma bufor 2 MB z technologią Buffer Underrun Protection, chroniącą przed błędami podczas zapisu płyt CD-R z dużymi prędkościami. Warto dodać, że Toshiba charakteryzuje się szerokim zakresem odczytywanych formatów DVD, włącznie z DVD-RAM. Napęd DVD-RW Toshiba znacząco zwiększa funkcjonalność notebooka - oferuje m.in. możliwość archiwizacji danych na płytach DVD, pełną obsługę tradycyjnych nośników CD i jednocześnie zapewnia bezproblemowy oraz szybki dostęp do aplikacji multimedialnych i filmów na płytach DVD. Cena napędu w wersji bulk wynosi 1374 zł netto.

www.alstor.com.pl



Zapuszkowana karta

Dane techniczne: Sparkle GF4 Ti4200-8X Platinum

Procesor: Nvidia GF4 Ti4200 8X ■ **Taktowanie CPU/RAM:** 250 MHz/512 MHz ■ **Pamięć:** 128 MB DDR ■ **Magistrala:** AGP 8x ■ **Wyjścia DVI:** tak ■ Wyjścia wideo tak (S-Video i Composite) ■ **Wejścia wideo:** tak (S-Video i Composite) ■ **Dodatkowe:** zestaw przewodów, rozgałęźnik i przejściówka, oprogramowanie ■ **Inne:** specjalne radiatory i podwójny wentylator

Sparkle GF4 Ti4200-8X Platinum

■ Mike-L

Ostatnio większość konstrukcji kart graficznych poszczególnych producentów wyróżnia się głównie kolorem laminatu lub systemem chłodzącym. Jednak spece od marketingu posunęli się o krok dalej i starają się przyciągnąć potencjalnego nabywcę również wyglądem opakowania. A takim na pewno wyróżnia się opisywana w niniejszym tekście karta graficzna.

W wielkiej, srebrnej puszce, którą dodatkowo zapakowano w foliową torebkę, znajduje się jedna z najnowszych konstrukcji firmy Sparkle oraz cała gama dodatków. Wśród gadżetów znajdują się przejściówka z DVI-I na D-SUB oraz ciekawie rozwiązany interfejs podłączany do eurozłącza, który z drugiej strony ma złącze wideo (S-Video i Composite) oraz prawy i lewy kanał (chinch), jak też przełącznik pozwalający na ustalenie, czy złącza mają działać jako wejścia czy wyjścia. Przewód S-Video oraz pęk połączonych przewodów pozwalają na użycie przejściówki z eurozłączem. Sporo, ale to jeszcze nie wszystko. Bardzo ciekawym dodatkiem jest tu pudełko z paskiem, które tak naprawdę pełni funkcję specjalnego etui na płytki kompaktowe dostarczone z kartą – choć właściwie dziwi to, że nie włożono ich tam od razu i znajdują się one w papierowych kopertach w pudełku.

Firma Nazwa		Sparkle GF4 Ti4200-8X Platinum	Abit Siluro GF4 Ti4200-8X OTES	HIS Excalibur Radeon 9700	HIS Excalibur Radeon 9500
Pamięć		128 MB DDR	128 MB DDR	128 MB DDR	64 MB DDR
3D Mark 2001 SE	Deafault Benchmark	11159	11067	12415	10079
UT 2003 (1600)	Flyby/ Botmatch	71,1/38,4	72,3/43,7	102,4/51,7	46,2/33,6
Codecreatures	Official	2206	2267	2655	x
Commanche 4	1600/32bit	36,09	36,25	40,45	7,56
Quake 3 (32-bit kolor)	Fastest/HQ 1600	236,4/131,0	237,2/126,4	237,9/163,9	211,1/42,3
SPEC Viewperf 7.0	3dsmax-01	7,487	8,008	8,249	3,199
	drv-08	39,08	40,8	24,64	18,38
	dx-07	44,94	45,41	43,97	15,5
	light-05	10,87	10,91	10,66	2,999
	proe-01	9,059	9,247	8,486	4,745
	ugs-01	4,475	4,923	11,13	0,6153

Zestaw testowy: AMD Athlon XP 2000+, 512 MB RAM DDR, MSI KT4 Ultra

Wzorem firmy MSI dołączono tu bogaty pakiet oprogramowania i składają się nań sterowniki wraz z aplikacją Sparkle Hardware monitor (kontrola podzespołów karty – temperatura, obroty wentylatorów), a także CyberLink PowerDVD XP (oglądanie filmów DVD), Ulead DVD MovieFactory2 (zgrywanie filmów, ich cyfrowa obróbka oraz zapisywanie w formacie MPEG-2, znanym z krążków DVD).

Pakiet gier zawiera pozycje, takie jak Tom Clancy's Ghost Recon, Duke Nukem Manhattan Project, Morrowind wraz z edytorem (TES Construction Set), jak również pakiet demonstracyjny Age of Wonders II, Beam Breakers, Myth III, Rally Trophy, Stronghold Crusader i Zax.

Bogaty pakiet programów to nie wszystko, co przemawia na korzyść karty firmy Sparkle. Kolejnym jej atutem jest system chłodzenia GPU (procesora graficznego) oraz pamięci. Potężny radiator chłodzony jest dwoma wentylatorami, których obroty są monitorowane. Dodatkowo zamontowano w konstrukcji solidny radiator pamięci umieszczonych na tylnej stronie, który chłodzony jest nawiewanym przez wentylatory powietrzem, to z kolei uzyskano dzięki specjalnej konstrukcji radiatora ze specjalnym „zagarniaczem" strumienia powietrza. Przyznać należy, że sposób odprowadzania ciepła z układów rozwiązano tu niemal wzorcowo. Niemal, ponieważ ciężar karty jest całkiem spory i nie radziłbym przewozić komputera z zamontowanym Sparkle'em po polskich drogach w pozycji pionowej. Pochwalić także należy doskonale opracowaną instrukcję obsługi, ale z drugiej strony - zganić, ponieważ jest ona napisana jedynie po angielsku.

Sparkle GF4 Ti4200-8X Platinum to bardzo udana konstrukcja, która dobrze zapowiada kolejne produkty tego samego producenta. Jeśli potrzebujecie wydajnej karty z zapasem mocy i jednocześnie na tyle dobrze zaprojektowanej, by przestać martwić się o poprawną pracę urządzenia nawet w ekstremalnych warunkach, powinniście się zainteresować Sparkle GF4 Ti4200-8X Platinum.

Sparkle GF4 Ti4200-8X Platinum

Cena 980 zł* ■ Dostarczył: Pronox Tehnology SA, ul. Paderewskiego 32c, 40-282 Katowice, tel. (0 32) 20 75 600, faks (0 32) 20 75 603

doskonały system chłodzenia ■ możliwość przechwytywania strumienia wideo i jego obróbka

dość ciężka

Internet: www.pronox.com.pl, www.sparkle.com.tw

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

MSI 8Xtremely Match

Najszybszy zestaw AGP 8X

MSI jest czołowym producentem kart VGA* i trzecim wytwórcą płyt głównych na świecie. Połączenie kart VGA serii 8Xtreme i płyt głównych MSI oznacza jeszcze większą wydajność AGP 8X.

Szybciej, lepiej, wyżej----

Seria MSI 8Xtreme

- Podwojenie przepustowości magistrali graficznej do 2.1 GB/s w dążeniu do granic możliwości
- 8Xtreme to autostrada danych video i grafiki.
- Maksymalna wydajność połączenia płyty głównej i karty graficznej.
- Więcej ramek na sekundę, lepsza jakość i wyższa wierność odtwarzania.
- Obsługa aplikacji medialnych, gier i programów dla biznesu przyszłej generacji.
- Dołącz do świata 8Xtreme firmy MSI, czołowego producenta kart graficznych.

* "...MSI is the No. 1 VGA card maker in terms of unit shipments in Taiwan..."
– from "Goldman Sachs Global Equity Research - May 23, 2002"

8X Series Xtreme
Extreme the Power of AGP 8X!!!
www.8xtreme.com

New

GNB Max-FISR Intel® E7205 Granite Bay + ICH4

Dual Channel DDR

- Socket 478
- Intel® Granite Bay+ ICH4
- 4x Dual Channel DDR266
- AGP 8X
- 6x USB 2.0
- 10/100/1000 Gigabit Ethernet Lan na płycie (opcja)
- IEEE 1394 do 400Mbps (opcja)
- 2 SATA + 1 ATA 133 RAID (opcja)
- Układ dźwiękowy 5.1 kanałów

HTready! AGP8X 533FSB GbLAN 5.1 Channel
IEEE 1394 Serial ATA Live Update PC Alert Fuzzy Logic i-Speeder

845PE Max2 Intel® 845PE chipset

- Obsługa procesora Intel® Pentium® (socket 478)
- Chipset Intel® 845PE / FSB: 533 MHz
- 3 gniazda DDR333 SDRAM do 2 GB
- Intel® ICH4 na płycie, 6 portów USB 2.0/1.1
- 10/100/1000 Gigabit Ethernet Lan na płycie (opcja)
- Układ dźwiękowy 5.1 kanałów C-Media i program MSI 5.1 DVD
- IEEE 1394 do 400Mbps (opcja)
- ATA133 IDE RAID 0 lub 1 (opcja)
- 6 gniazd PCI / 1 AGP / 1 CNR

IEEE 1394 HTready! DDR333 533FSB GbLAN USB 2.0 5.1 Channel

K7N2G NVIDIA® nForce™ 2+MCP2 yongasetit

- Socket 462
- NVidia® Crush18G+MCP2
- 3 x DDR333/400
- AGP 8x
- 6 x USB 2.0
- TV-out na płycie
- 10/100/1000 Gigabit Ethernet Lan na płycie (opcja)
- IEEE 1394 do 400Mbps (opcja)
- 2 SATA + 1 ATA133 (opcja)
- Układ dźwiękowy 5.1 kanałów

333FSB AGP8X 5.1 Channel GbLAN IEEE1394
Serial ATA Live Update PC Alert Fuzzy Logic

Ti4800SE-VTD8X AGP 8X / Video-In / TV-Out DVI-I / 128MB DDR

- procesor NVIDIA® 4 generacji - GeForce4™ Ti4800-SE8X
- obsługa AGP 8x, przepustowość magistrali AGP do 2.1 GB/sek.
- Radiator T.O.P. Tech™- doskonała wydajność i niski poziom szumu
- Engine nfiniteFX™II
- Obsługa wielu wyświetlaczy nView(tm)
- Podsystem obsługi antyaliasu Accuview
- Architektura pamięci Lightspeed Memory Architecture™
- Pamięć bufora ramki DDR 128 bit
- Podwójny układ cieniowania Vertex
- Nowoczesne układy cieniowania pikseli
- Obsługa Dual VGA
- Wartościowy pakiet oprogramowania

*All functions above are optional for all of MSI products. * MSI is a trademark of Micro-Star Int'l Co., Ltd. ¥ Specifications are subject to change without notice. * All brand names are registered trademarks of their respective owners. * Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL
Link to the Future

incom
INCOM SA
Wrocław (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000
http://www.incom.pl

ACTION jeszcze szybciej!
ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
http: www.action.pl

Szybszy LG

W rodzinie nagrywarek LG pojawił się nowy napęd CD-RW zapisujący dane z maksymalną prędkością 52x (nośniki CD-R). Urządzenie umożliwia też nagrywanie płyt wielokrotnego zapisu (CD-RW) z prędkością 24x. Nagrywarka LG GCE-8520B wyróżnia się także pod względem szybkości transmisji danych i zabezpieczeń przed powstawaniem błędów. Nowy napęd obsługuje formaty, takie jak CD-ROM, CD-ROM XA, Audio CD, Mixed Mode (Audio i Dane), CD-I FMV, Video CD, Photo CD (pojedyńcze i wielosesyjne), CD-Plus/CD-Extra, CD-Text, CD-R, CD-RW (odczyt) czy CD-ROM, CD-ROM XA, Audio CD, CD-I FMV, Video CD, CD-Plus/CD-Extra (zapis). GCE-8520B odznacza się dużą szybkością transmisji danych – do 7800 KB/sec. Nieoczekiwanym błędom zapobiega 2 MB bufor pamięci oraz technologia Buffer Underrun Proof Super Link. Urządzenie pracuje z interfejsami: E-IDE i ATAPI. Sugerowana cena detaliczna nagrywarki GCE-8520B została ustalona na 469 zł.

www.lge.pl

F1 Panasonical

Panasonic Toyota Racing Team zaprezentowało nowy bolid Formuły 1, który startować będzie w sezonie 2003. Pokaz odbył się 8.01.03 na torze Paul Ricard (południowa Francja), z udziałem ponad 400 zaproszonych z całego świata dziennikarzy. Samochód TF103 jest nowatorskim rozwinięciem - znanego z poprzedniego sezonu - modeluTF102, który został znacznie przeprojektowany. W porównaniu do poprzednika, TF103 jest lżejszy, ma zwiększoną moc silnika oraz poprawioną sprawność aerodynamiczną. Samochód zaprojektował zespół projektantów kierowany przez Gustawa Brünnera i w koordynacji specjalisty z Japonii - Keizo Takahashi.

www.panasonic.pl

MAGNUM

Dystrybutor produktów marki TRACER, firma Megabajt, podjął decyzję o rozszerzeniu oferty wysokiej klasy zestawów głośników przeznaczonych do pracy z zestawami kina domowego. Głośniki MAGNUM i MAGNUM 2 umożliwiają jednoczesne podłączenie 4 lub 5 urządzeń, w tym

Dane techniczne:

Podłączenie: PS2 ■ Długość przewodu: 1,8 m ■ Myszka: tak-optyczna ■ Klawisze dodatkowe: 18 ■ Dodatkowe: CD ze sterownikami

Naturalne ułożenie klawiszy niekoniecznie przypadnie nam do gustu.

Tak właśnie wygląda klawiatura „przyjazna" dla naszych palców.

Klawiszowe pomylenie

Microsoft Wheel i Wheel Natural

■ Maciej Lewczuk

Wybór klawiatury podczas zakupu komputera rzutuje później na komfort pracy. Jeśli z komputera będziemy korzystali sporadycznie, i nie będziemy z jego pomocą pisać powieści, wybór klawiatury z pewnością pozostawimy sprzedawcy i najniższej aktualnie cenie. Bywa jednak inaczej?

W przypadku gdy kilka godzin dziennie spędzamy przy pracy na komputerze, a nasze zajęcie wiąże się głównie z ciągłym korzystaniem z klawiatury, odpowiedni jej wybór jest dość trudny. Na rynku pojawiają się coraz to nowsze i wszechstronniejsze urządzenia, których funkcją jest oczywiście najbardziej możliwe udogodnienie pracy.

Do redakcji dotarły dwa urządzenia firmowane logo Microsoftu. Bardzo do siebie podobne i identycznie wyposażone. Jedyna różnica polegała tu na tym, że jedna z klawiatur oferowała tak zwane ułożenie klawiszy w sposób naturalny (charakterystycznie podniesione klawisze z zachowaniem odpowiedniego kąta ich ułożenia). Standardowo klawiatury te są przewodowe i podpinane do portu PS2, a w zestawie znajdziemy również myszkę przewodowo-optyczną. Dla bardziej wybrednych i wymagających Microsoft przygotowało również zestaw dostępny w formie bezprzewodowej. Same klawiatury przypominają nieco konstrukcje konkurentów z firmy Logitech. Nieco mniejsze od standardowych klawisze pracują niezwykle cicho i co ważniejsze - kliknięcie jest tu wyczuwalne, co jest dużym atutem tych urządzeń. Rząd klawiszy górnych nieco zmodyfikowano i te funkcyjne (F1-F12) zostały zastąpione skrótami do funkcji programów. Od teraz pod klawiszem F4 znajdziemy funkcję „Otwórz" (Open), a pod F11 „Zapisz" (Save). Specjalny klawisz F Lock odwraca tę sytuację - i wierszowi klawiszy funkcyjnych przypisywane są standardowe właściwości. Drobną niedogodnością może być tutaj fakt, że system nie zapamiętuje ostatniego ustawienia klawisza F Lock, dzięki czemu po każdym restarcie komputera podstawowymi funkcjami tych klawiszy jest właśnie ów podmieniony zestaw narzędzi. Całe szczęście, że do niektórych rzeczy przyzwyczajamy się bardzo szybko i w chwili startu komputera odruchowo sięgamy do klawisza F Lock. W górnej części klawiatury umiejscowione zostały również dodatkowe przyciski sterujące dokumentami, mediami, Internetem czy zamykaniem i uśpieniem systemu. Plusem zestawu jest program konfiguracyjny, który praktycznie umożliwia dowolną definicję dodatkowych klawiszy, co niestety w niektórych tańszych zestawach klawiatur nie zdarza się zbyt często. Niepozytywne wrażenie wywarła na mnie z kolei zmiana układu klawiszy znajdujących się nad tymi kierunkowymi. Trudno się do tego przyzwyczaić przez pewien czas i nawet po miesiącu używanie wydłużonego klawisza Delete przysparzało mi wielu problemów.

Z oceną pozytywną wypadła w teście myszka dołączona do zestawu. Jest to optyczne urządzenie reagujące idealnie na każdy ruch i właściwie na każdej powierzchni. Chociaż na pierwszy rzut oka myszka wykonana jest w bardzo prosty sposób i nie znajdziemy tu wybajerzonych elementów czy dodatkowych przycisków, mimo wszystko dobrze ją wyprofilowano, dzięki czemu idealnie leży w dłoni. Do wszystkich przycisków mamy w tym przypadku bezproblemowy dostęp, a sama rolka pracuje z miękkim, ale wyczuwalnym krokiem.

Zestaw klawiatur firmowany znakiem Microsoft należy do jednych z lepiej wykonanych, a co ważniejsze - tańszych rozwiązań. Szkoda tylko, że firma ta „na siłę" uszczęśliwia nas odmiennym ułożeniem klawiszy funkcyjnych.

Microsoft Wheel i Wheel Natura

Cena 135 zł* Microsoft Wheel, 170 zł* Microsoft Wheel Natural ■ Dostarczył: Incom, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (071) 358 80 00, info@incom.pl

- ergonomia klawiatury ■ wyprofilowana myszka optyczna w zestawie ■ konfiguracja oprogramowania klawiszy dodatkowych
- fatalne ułożenie klawiszy funkcyjnych Home, End, Delete, Insert ■ system przy restarcie zmienia znaczenie klawisza F Lock

Internet: www.incom.pl, www.microsoft.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

MSI Multimedia

Ti4800SE 8X

Ti4800SE-VTD8X

AGP 8X / Video-In / TV-Out / DVI-I
128MB DDR

- procesor NVIDIA® 4 generacji - GeForce4™ Ti4800-SE8X
- obsługa AGP 8x, przepustowość magistrali AGP do 2.1 GB/sek.
- Radiator T.O.P. Tech™ - doskonała wydajność i niski poziom szumu
- Engine nfiniteFX™II
- Obsługa wielu wyświetlaczy nView(tm)
- Podsystem obsługi antyaliasu Accuview
- Architektura pamięci Lightspeed Memory Architecture™
- Pamięć bufora ramki DDR 128 bit
- Podwójny układ cieniowania Vertex
- Nowoczesne układy cieniowania pikseli
- Obsługa Dual VGA
- Wartościowy pakiet oprogramowania

Ti4200-VTD8X

AGP 8X / Video-In / TV-Out / DVI-I
128MB DDR

- procesor NVIDIA® 4 generacji - GeForce4™ Ti4200-8X
- obsługa AGP 8x, przepustowość magistrali AGP do 2.1 GB/sek.
- Radiator T.O.P. Tech™ - doskonała wydajność i niski poziom szumu
- Engine nfiniteFX™II
- Obsługa wielu wyświetlaczy nView™
- Podsystem obsługi antyaliasu Accuview
- Architektura pamięci Lightspeed Memory Architecture™
- Pamięć bufora ramki DDR 128 bit
- Podwójny układ cieniowania Vertex
- Nowoczesne układy cieniowania pikseli
- Obsługa Dual VGA
- Wartościowy pakiet oprogramowania

MX440-VTD8X

AGP 8X / Video-In / TV-Out / DVI-I / 64MB DDR

- procesor NVIDIA® 4 generacji - GeForce4™ MX440-8X
- obsługa AGP 8x, przepustowość magistrali AGP do 2,1 GB/sek.
- Obsługa wielu wyświetlaczy nView™
- Podsystem obsługi antyaliasu Accuview
- Architektura pamięci Lightspeed Memory Architecture™
- Pamięć bufora ramki DDR 128 bit
- Magistrala pamięci MX
- Obsługa Dual VGA
- Wartościowy pakiet oprogramowania

To see the winner list of November event, please visit:
www.msi.com.tw/gift/poland_main.htm

MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL

Link to the Future

incom

INCOM SA
Wrocław (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000
http://www.incom.pl

jeszcze szybciej! ACTION

ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
http: www.action.pl

TREND MICRO

komputera, DVD, magnetowidu czy wieży stereo. Przełączenie źródła dźwięku odbywa się za pomocą pilota zdalnego sterowania.

Dane techniczne głośników:

Parametry Tracer MAGNUM
Tracer MAGNUM 2
Moc RMS
100 W / 200 W
Moc P.M.P.O.
3000 W / 6000 W
System głośnikowy
5 + 1 / 5 + 1
Zdalne sterowanie
jest / jest
Lokalne sterowanie
klawiatura sterująca w subwooferze / klawiatura sterująca w subwooferze
Wejścia
do 4 urządzeń jednocześnie (DVD, PC/CD, TV, TAPE) (przełączanie pilotem lub klawiatura) / do 5 urządzeń jednocześnie (DVD, PC/CD, TV, VCD, TAPE) (przełączanie pilotem lub klawiatura)
Montaż satelitów
wolno stojący / wolno stojący, naścienny
Korekcja dźwięku
jazz, rock, pop, classic, flat / jazz, rock, pop, classic, flat
Regulacja dźwięku
głośność, tony niskie i wysokie, głośność satelitów przednich, tylnych, subwoofer, głośnik centralny / głośność, tony niskie i wysokie, głośność satelitów przednich, tylnych, subwoofer, głośnik centralny
Wyposażenie dodatkowe:
przewody satelitów, 3x przewody do komputera, 4x przewody CHINCH do innych urządzeń / przewody satelitów, 3x przewody do komputera, 4x przewody CHINCH do innych urządzeń

Sugerowana cena detaliczna głośników Tracer MAGNUM wynosi 699 zł, zaś głośników MAGNUM 2 – 999 zł brutto. Kolumny Tracer MAGNUM i MAGNUM 2 objęte są 2-letnią gwarancją.

www.megabajt.com.pl
www.tracer.pl

Nowe CoolerMastery

Firma 4Max z Katowic wprowadziła do oferty nowe produkty firmy CoolerMaster. Miedziane oraz aluminiowe radiatory - poprzez wymiary - mają szerokie zastosowanie w chłodzeniu:

Dane techniczne:
Moc: 1800 W (PMPO)/60 W (RMS) ■ Ilość głośników: 5 + 1 ■ Regulacja głośności: wspólny, głośniki tylne, głośnik centralny, subwoofer ■ Pasmo przenoszenia: 20 Hz-20 kHz ■ Dodatkowe: kolorowy wyświetlacz LCD-EQ, drewniana obudowa subwoofera

Pierwsze, co rzuca się tu w oczy - to wyświetlacz z opcją analizy spektrum dźwięku.

Magiczna cyfra 1800

Tracer TRG-5S-1800-A-3 Magic

■ Dan

Kolejny zestaw głośników, jaki zaprezentujemy w tym numerze, wyprodukowała firma Tracer. Jednak czy jest to kolejny wybajerzony zestaw głośników 5 + 1?

W skład zestawu wchodzą 4 głośniki satelitarne jednodrożne, z możliwością ściągnięcia przedniej siatki maskującej. Dodatkowo tylne głośniki pozwalają na montaż urządzeń na ścianie. Głośnik centralny - znany już z innych zestawów tej firmy – to model głośnika leżącego. Głównym atutem tych głośników ma być subwoofer, który został nieco zmodyfikowany w stosunku do produkcji poprzednich. Na przednim panelu odnajdziemy tu analogowe pokrętła służące do ustawienia głośności zestawu. Mamy też możność niezależnego ustawienia głośności kolumny centralnej, głośników tylnych oraz subwoofera, jak również całego zestawu. Dziwi mimo to brak opcji ustawienia głośności przednich satelitów. Co ciekawe, w subwooferze zamontowano też wyświetlacz analizujący spektrum dźwięku i który niezwykle ładnie prezentuje od strony graficznej odgrywane w danym czasie utwory. Ujemnie wypadło tutaj to, że siła dźwięku powinna być dostatecznie duża, by urządzenie wyświetliło spektrum.

Z tyłu głośnika odnajdziemy 5 wyjść na głośniki satelity oraz 3 wejścia standardowo przydzielone dla przednich, tylnych oraz kolumny centralnej i subwoofera. Ostatecznie wszystko to - łącznie z zasilaczem, zamknięto w drewnianej obudowie.

Wydobywający się z zestawu dźwięk jest zadowalający, jednak czasami brakuje w nim tych bardziej mocniejszych brzmień basów.

Mimo to jeżeli lubisz tego rodzaju bajery jak graficzny wyświetlacz z opcją analizy spektrum, powinieneś się zastanowić nad zakupem tego zestawu.

Tracer TRG-5S-1800-A-3 Magic

Cena 495 zł* ■ Dostarczył: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (022) 633 11 99, faks (022) 693 86 06

wyświetlacz LCD-EQ ■ regulacja głośności przez analogowe potencjometry

brak możliwości regulacji głośności przednich satelitów ■ cena

Internet: www.tracer.pl, www.megabajt.com.pl

Nic dodać, nic ująć - po prostu nagrywarka w całej okazałości.

Dane techniczne:
Interfejs: IDE ■ Tryb pracy: PIO 4, DMA2, Ultra DMA2 ■ Podawanie płyt: tacka ■ Pojemność bufora: 2 MB ■ Szybkość zapisu: CDR 52x, CDRW 24x ■ Odczyt danych: 52x ■ Wyjścia audio: analogowe i cyfrowe ■ Obsługiwane formaty: CD-ROM Mode 1, CD-ROM/XA Mode 2, CD-R, CD-RW, CD-DA, Video-CD, Photo CD, CD-I/FMV, Enhanced CD, CD-Plus, CD-Extra, CD-Text

Szybkie powielanie

LG GCE 8520B

■ Sector

Jako najtańsze urządzenie umożliwiające szybkie przenoszenie dużych ilości danych nagrywarka stała się nieodzownym elementem wyposażenia komputera. Na naszym rynku właściwie każdy liczący się producent napędów CD-ROM ma również w ofercie napędy CDR/CDRW.

Do testów otrzymaliśmy najnowszy model - GCE-8520B - nagrywarki firmy LG. Urządzenie umożliwia zapis na nośnikach typu CDR z prędkością 52x, CDRW 24x oraz odczytem płyt na poziomie 52x. W opakowaniu odnajdziemy instrukcję, przewody połączeniowe, zestaw śrubek do instalacji oraz co ważniejsze - najnowszą wersję programu Nero Express i InCD. W porównaniu z poprzednimi modelami tej samej firmy nagrywarka ta dysponuje podniesioną prędkością zapisu o 600 KB/s, natomiast pozostałe parametry - według specyfikacji - pozostały bez zmian. To umożliwia zapisanie płyt CDR o pojemnościach 800 i 870 MB oraz z wykorzystaniem technologii overburning, która zapobiega błędowi przepełnienia bufora. W przednim panelu odnajdziemy wejście słuchawkowe oraz potencjometr siły głosu, diodę sygnalizacyjną, jak również przycisk otwierania tacki. W tylnej części urządzenia znajdziemy oczywiście wejście zasilania, wejście interfejsu IDE, jak również wyjścia audio (analogowe i cyfrowe). Osoby ceniące sobie czas i często archiwizujące dane docenią to, że urządzenie wspiera się technologią Mount Rainier.

Parametry zapisu oraz odczytu danych nie odbiegają zbytnio od danych podanych przez producenta. Nad zakupem urządzenia przemawia fakt możliwości zapisu na płytach 800 i 870 MB oraz wysoka wydajność zapisu płyt w HS CD-DW. Jeśli dojdziesz do wniosku, że najwyższy czas na zakup szybkiego urządzenia do archiwizacji danych, LG GCE-8520B na pewno będzie odpowiednim wyborem.

LG GCE-8520B

Cena 319 zł* ■ Dostarczył: LG Electronics Polska Sp. z o.o., ul. Domaniewska 41, 02-672 Warszawa, tel. (0 22) 606 14 54, faks (0 22) 606 14 59

zapis płyt 800 i 870 MB ■ technologia overburning oraz Mt. Rainier

niewielka różnica wydajności w stosunku do poprzednich modeli

Internet: www.lge.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nagrywanie zawsze doskonałe!

MSI Optical

- **BURN-Proof™** - minimum błędów zapisu!
- **EXACT-Rec** - automatyczny wybór najlepszej metody zapisu płyt, większa dokładność i stabilność nagrywania!
- **AWSS** - nowoczesny układa zawieszenia napędu znacznie ogranicza drgania i poziom hałasu!

Nagrywarka CD-RW CR52-A (MS-8302)

CD-R / CD-RW / CD-ROM 52x32x52x

Właściwości:

- BURN-Proof™ zapobiega przedwczesnemu opróżnieniu się bufora
- EXACT-Rec (Enhanced extracting & Adapting Control Technology for Recording) śledzi dokładność zapisu
- AWSS (AdwancedWeighting Suspension System) ogranicza drgania i poziom hałasu
- Wewnętrzny bufor 2MB
- Konstrukcja o niewielkim poziomie hałasu / mechanizm o obniżonych drganiach
- Nowoczesny interfejs IDE / ATAPI
- Zgodność z Windows® XP/2000/Me/NT4.0/9x

CR48-A (MS-8348A) CD-RW Drive 48x16x48x

- ExactLink™ zapobiega przedwczesnemu opróżnieniu się bufora
- EXACT-Rec (Enhanced extracting & Adapting Control Technology for Recording) śledzi dokładność zapisu
- AWSS (AdwancedWeighting Suspension System) ogranicza drgania i poziom hałasu
- ROPC zwiększa niezawodność procesu nagrywania
- Wewnętrzny bufor 2MB
- Możliwość aktualizacji oprogramowania firmowego
- Konstrukcja o niewielkim poziomie hałasu / mechanizm o obniżonych drganiach
- Nowoczesny interfejs IDE / ATAPI
- Obsługa różnych formatow
- Certyfikat jakości Windows® XP WHQL

DI6 (MS-8216M) DVD-ROM Drive 16x

- Najmniejsza głębokość obudowy ułatwia instalację
- Konstrukcja o niewielkim poziomie hałasu / mechanizm o obniżonych drganiach
- Możliwość aktualizacji oprogramowania firmowego
- Wewnętrzny bufor 512KB
- Pakiet oprogramowania MSI DVD 5.1
- Nowoczesny interfejs IDE / ATAPI
- Wymiary: 148,4 (sz.) x 41,8 (w.) x 175,8 (gł.) (z wypustem)

C52 (MS-8152M) CD-ROM Drive 52x

- Najmniejsza głębokość obudowy ułatwia instalację
- Konstrukcja o niewielkim poziomie hałasu / mechanizm o obniżonych drganiach
- Możliwość aktualizacji oprogramowania firmowego
- Wewnętrzny bufor 128KB
- Nowoczesny interfejs IDE / ATAPI
- Wymiary: 148,4 (sz.) x 41,8 (w.) x 175,8 (gł.) (z wypustem)

To see the winner list of November event, please visit: www.msi.com.tw/gift/poland_main.htm

Nagrody i wyróżnienia

CR32-B (MS-8332B) Buy's Choice Germany	CR32-B (MS-8332B) Buyer's Choice Germany	CR32-B (MS-8332B) Top 5 Germany	CR32-A (MS-8332A) Best Buy Award USA	CR32-B (MS-8332B) Buyer's Choice Germany	D16-B (MS-8216B) Editor's Choice Russia	CR40-B (MS-8340B) Number 1 Mexico

All functions above are optional for all of MSI products. *MSI is a trademark of Micro-Star Intll Co.,Ltd. *Specifications are subject to change without notice. *All brand names are registered trademarks of their respective owner. *Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL

Link to the Future

incom

INCOM SA
Wroclaw (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000

ACTION *jeszcze szybciej!*

ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20

TREND MICRO

- kości pamięci RAM
- kości pamięci kart graficznych
- chipsetów płyty głównej
- wszelkich elementów PC narażonych na przegrzanie

Nowy zestaw HAC-V81 X-Dream został wyposażony w regulator obrotów na śledziu PCI, miedziany rdzeń oraz wydajny wentylator 80 x 80 x 25 mm.

www.4max.com.pl

SIS i MSI

13 stycznia MSI ogłosiło, że wprowadza na rynek nową płytę główną 655 Max. Działa ona na chipsecie SIS® 655 i obsługuje magistralę 533 MHz FSB oraz pamięci Dual Channel DDR333/266. 655 Max zaprojektowano w taki sposób, aby wprowadzić użytkowników na nowy poziom działania i użytkowania płyty zarówno w biznesie, jak i grach oraz cyfrowych platformach medialnych PC. 655 Max obsługuje szybki port graficzny AGP 8x, a także rewolucyjną, zaprojektowaną specjalnie dlań pamięć Dual DDR. Dzięki temu oferuje on zaawansowaną, godną zaufania i doskonale zaprojektowaną architekturę platformy dla desktopów PC. Płyta 655 Max obsługuje Serial ATA (opcjonalnie) i USB 2.0. Serial ATA zostało pomyślane tak, by zastąpić używany dzisiaj interfejs równoległy ATA i w tym samym czasie utrzymać zarządzanie protokołem transmisyjnym. 655 Max oparte jest o formę ATX, ma cztery sloty DIMM obsługujące do 4 GB DDR333 SDRAM, 6 slotów PCI oraz jeden AGP 8x.

www.msi-polska.pl

Nie tylko ładna obudowa

Nowy profesjonalny model firmy iiyama HM204DT zaprojektowany został na bazie najnowszego kineskopu U2 z funkcją highbrightness. Maksymalna rozdzielczość wynosi 2048 x 1536 pikseli przy częstotliwości 88 Hz. Odwzorowanie kolorów modelu HM204DT można zoptymalizować dzięki funkcjom: korekcji gamma, korekcji punktów świetlnych oraz OPQ (Optimize Picture Quality). Model HM204DT Vision Master Pro 514 wyposażony został w płaski kineskop z maskownicą pasmową o plamce wielkości 0,24 mm, dzięki czemu wyświetlany obraz jest ostry, a kolory odwzorowywane wiernie i w prawidłowym nasyceniu. Za pomocą OSD (On Screen Display) - obok standardowych parametrów, takich jak kontrast, jasność, konwergencja - można również bezpośrednio przez hardware dokonać korekcji gamma.

www.iiyama.pl

Producent	Model	Cena	Rozdzielczość	Podłączenie	Plus	Minus
Logitech	QuickCam Express	155 zł	640x480	USB	Wielkość urządzenia	30 klatek tylko przy rozdzielczości 320x240
Logitech	QuickCam Pro 4000	395 zł	640x480	USB	Wbudowany mikrofon	Cena
Creative	WebCam Mobile	171 zł	640x480	USB	Wielkość urządzenia	Brak możliwości ustawienia ostrości
Creative	WebCam Pro	180 zł	640x480	USB	Możliwość ręcznego ustawienia ostrości	Brak większych minusów

Net Brother

Creative WebCam Mobile/ Pro, Logitech QuickCam Express/Pro 4000

Dan

Pogaduszki internetowe, tak znane w gronie internautów, pochłaniają gros wolnego czasu. Ponadto dzięki coraz bardziej zaawansowanym technologiom i większej przepustowości Sieci dość często decydują się oni na wykorzystanie bezpośredniego połączenia głosowego, a niekiedy nawet przesyłanie obrazu.

Między innymi dlatego warto się zastanowić nad zakupem kamery internetowej. Prowadzenie wideokonferencji przez Sieć bywa już całkiem komfortowe, chociaż nie należy się oczywiście łudzić, że można obecnie uzyskać płynny obraz z wykorzystaniem modemu.

QuickCam Express

To urządzenie firmy Creative imponuje danymi technicznymi. Przechwytywany obraz osiąga rozdzielczość maksymalnie 640 x 480 punktów. Jest ona identyczna zarówno dla wideo klipów, jak i pojedynczych obrazów, a wszystko to z 30 klatkami na sekundę. Kamera ta przeznaczona jest do instalacji na monitorze typu CRT. Produkt zaopatrzono poza tym w wysokiej klasy sensor CMOS, zaś dodatkowym atutem przemawiającym za nim są 2 lata gwarancji udzielanej przez producenta.

QuickCam Pro 4000

To jedyne urządzenie w teście z wbudowanym mikrofonem. Ponadto również jako jedyne ma bardzo wygodny i precyzyjny w montażu stojak do mocowania na monitorach typu CRT. Podobnie jak poprzednia kamera, maksymalna rozdzielczość przechwytywanego obrazu to 640 x 480 punktów przy 30 klatkach na sekundę. W przypadku pojedynczych klatek przechwytywanego obrazu i z zastosowaniem interpolacji można uzyskać obraz o rozdzielczości nawet 1280 x 960 punktów. Dzięki zastosowaniu ręcznego ustawienia rozdzielczości mamy pewność, że odbierany obraz zawsze będzie ostry.

WebCam Mobile

To kamera internetowa, która z założenia przeznaczona jest do pracy z komputerami przenośnymi. Wykonano ją w formie jednej bryły, z zaczepem dopasowanym do grubości monitora LCD laptopa – i nie nadaje się do innego rodzaju montażu. Tu, maksymalna rozdzielczość to 640 x 480 punktów - obrazu ruchomego i pojedynczych klatek. Niestety zabrakło w tym przypadku opcji ręcznej regulacji ostrości obrazu, przez co ten nie zawsze jest ostry.

WebCam Pro

Kolejna propozycja urządzenia Creative'a z serii WebCam. Ta kamera internetowa przeznaczona - podobnie jak poprzedniczka - do montażu na ekranie LCD laptopa. W tym jednak przypadku istnieje również możliwość postawienia jej na dowolnej płaskiej powierzchni dzięki nieco odmiennej konstrukcji nóżki. Maksymalna rozdzielczość – 640 x 480 punktów, jeśli chodzi o przechwytywany obraz ruchomy. Z kolei podczas przechwytywania pojedynczych klatek - dzięki interpolacji – można uzyskać rozdzielczość nawet 1024 x 768 punktów. Dodatkowym atutem jest tu możliwość ręcznego ustawienia ostrości obrazu.

Wszystkie wymienione kamery internetowe właściwie pracowały w tej samej rozdzielczości 640 x 480 punktów, jedynie dzięki zastosowaniu metody interpolacji podczas przechwytywania pojedynczych klatek mogła się ona zwiększyć. Wszystkie wymienione tu modele podłączane są do komputera przez port USB. Wydaje się, że wybór odpowiedniej kamery jest bardzo trudny ze względu na dużą liczbę dostępnych konstrukcji z bardzo podobnymi parametrami. Dlatego warto spędzić chwilę i zastanowić się, czego dokładnie będziemy wymagali od tego rodzaju urządzenia.

QuickCam Express/Pro 4000

Dostarczył: Komputronik Sp. z o.o., ul. Reglowa 9, 60-113 Poznań, tel. (061) 835 94 00
Internet: www.komputronik.pl, www.logitech.com,

WebCam Mobile/Pro Creative Labs Ltd.0

Dostarczył: Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66
Internet: www.creative.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Promocja Prenumeraty

Otrzymasz jeden z programów do nauki języków obcych Eteacher 3.0., jeśli zdecydujesz się na prenumeratę roczną.

Do wyboru masz: program do nauki języka angielskiego, niemieckiego lub francuskiego.

Zamów **już teraz** i... sprawdź je sam!

Dostępne numery archiwalne

03/02 18,50zł

05/02 18,50zł

06/02 18,50zł

07/02 18,50zł

08/02 18,50zł

09/02 18,50zł

10/02 18,50zł

11/02 18,50zł

12/02 18,50zł

13/02 19,99zł

01/03 19,50zł

02/03 18,50zł

Jak kupić numery archiwalne?

CD-ACTION MOŻNA ZAPRENUMEROWAĆ:

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony poniżej druk zamówienia, który należy odesłać na adres: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o.,Sp.k., Skr. Poczt. 340, 87-100 TORUŃ 1 oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu
2. Zamawiając prenumeratę telefonicznie: (0-prefix-22) 51 75 055
3. Zamawiając prenumeratę pocztą elektroniczną: **prenumerata@mediastyl.pl**
4. Faksem: (0-prefix-22) 517 05 30
5. Przez internet: http://prenumerata.bauer.pl
6. W przypadku pytań i reklamacji prosimy dzwonić pod numery (0-prefix-22) 517 05 31 do 36, 517 05 80

Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym wypełnieniem druku zamówienia.

Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo niniejszego druku zamówienia
Numery archiwalne można zamówić w Wydawnictwie - wysyłka jest realizowana za pobraniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze zamówionego numeru). Faktury VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

U NASZYCH KONTRAHENTÓW

RUCH S.A.: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch - do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela: Ruch S.A. OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia : 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie **http://www.ruch.pol.pl**

Zamawiam prenumeratę magazynu CD-ACTION od numeru: ☐☐ - ☐☐

Prosimy o wpisanie w kratkach numeru /miesiąc - rok/, od którego chcecie Państwo, by zaczęła się Państwa prenumerata

Wybieram następujący okres prenumeraty:

Prosimy o zaznaczenie znakiem X dokonanego przez Państwa wyboru okresu prenumeraty

☐ **na 12 miesięcy w cenie 156 zł + prezent wybieram program numer** ☐

☐ **na 6 miesięcy w cenie 90 zł**

☐ **na 3 miesiące w cenie 48 zł**

Zamawiam numery archiwalne: ☐☐/☐☐ ☐☐/☐☐ ☐☐/☐☐ ☐☐/☐☐ ☐☐/☐☐ ☐☐/☐☐

Proszę wpisać numer wydania i rok wydania

Prenumeratę proszę wysyłać pod adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

ulica, nr domu, mieszkania

☐☐ - ☐☐☐ *kod* *miejscowość*

tel. kontaktowy *e-mail*

☐ **Proszę o wystawienie Faktury VAT** **NIP:** ☐☐☐ - ☐☐☐ - ☐☐ - ☐☐

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.....

podpis

Należność ureguluję:

☐ **przelewem** *(po otrzymaniu z działu prenumeraty imiennego druku przelewu)*

☐ **kartą kredytową**

Proszę obciążyć moją kartę płatniczą

☐ **VISA Classic** ☐ **VISA Business** ☐ **PolCard** ☐ **PBK Styl** ☐ **EuroCard/MasterCard**

☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ ☐☐ - ☐☐☐☐

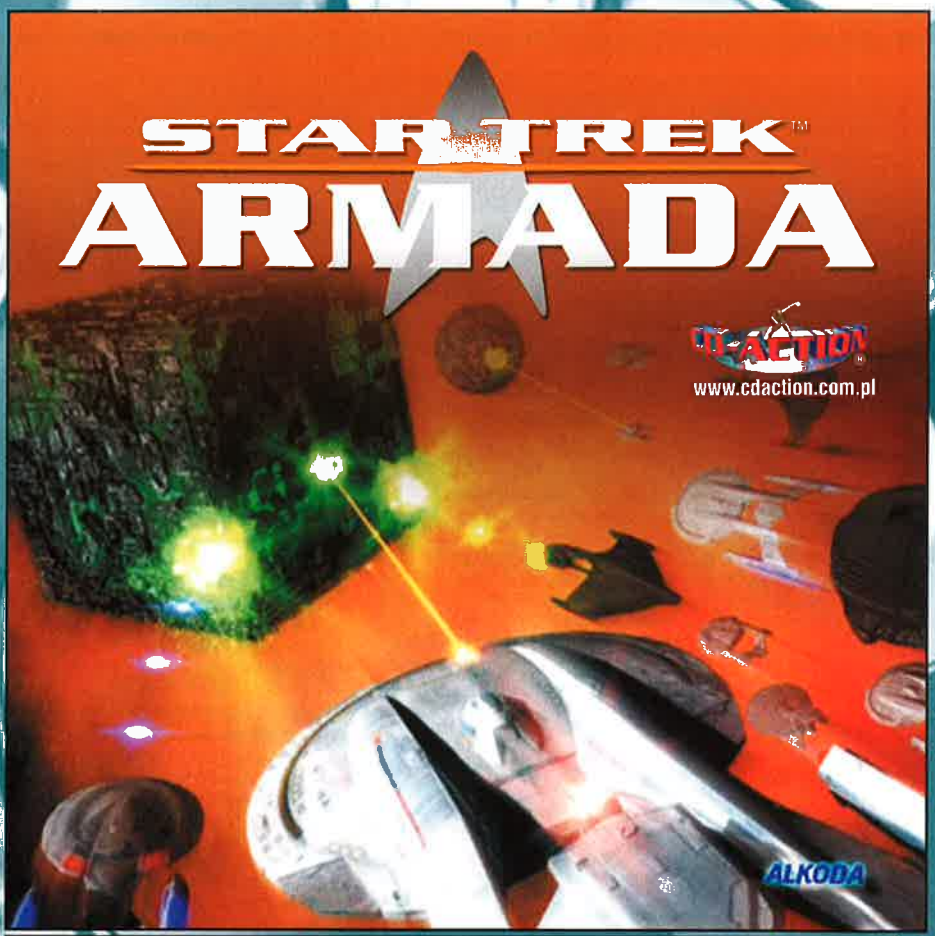
numer mojej karty *data ważności karty/miesiąc rok*

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o.,Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis .....

UWAGA! Powyższy druk zamówienia prosimy wypełniać **drukowanymi literami**. Po wypełnieniu - druk należy wyciąć, włożyć do koperty i odesłać pod adres:
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o. Sp. k., Skr. Poczt. 340, 87-100 TORUŃ 1

SYSTEM PRENUMERATY REDAKCYJNEJ BANKU BiSE SA


STAR TREK
ARMADA
CD-ACTION
www.cdaction.com.pl
ALKODA

- Star-Trek - ARMADA -
ALKODA
STAR TREK
ARMADA
CD-ACTION
www.cdaction.com.pl
- Star-Trek - ARMADA -

KODAK 5046 LPP
konkurs
Specjalny numer CDA!
Nagrody to 10 kaset VHS i 10 płyt DVD z filmem xXx.
Aby otrzymać te nagrody, wystarczy odpowiedzieć na jedno pytanie -
Kiedy pojawi się w sprzedaży specjalny numer CDA?
a) 10 kwietnia
b) 5 kwietnia
c) 1 kwietnia
Odpowiedzi przysyłajcie SMS-em pod numer 7164.
Treść SMS-a wpisuje się według schematu:
CA.NS.VHSX
(jeśli chcesz wygrać kasetę VHS z filmem)
Gdzie X oznacza wybraną odpowiedź
- do wyboru a, b lub c
Lub
CA.NS.DVDX
(jeśli chcesz wygrać płytę DVD z filmem)
Gdzie X oznacza wybraną odpowiedź
- do wyboru a, b lub c
W konkursie udział biorą te osoby, które prześlą poprawnie wpisaną treść SMS-a.
Uwaga!!!
Koszt wysłania SMS-a to 1 zł + VAT. Nie ma ograniczeń co do liczby SMS-ów przesłanych przez jednego uczestnika konkursu.
Odpowiedzi można przesyłać także na kartkach pocztowych pod adres redakcji:
CD-Action, ul. Sukiennice 8
59-107 Wrocław
(z dopiskiem XXX)
Konkurs trwa do 10 marca 2003 roku
Regulamin konkursu na stronie
www.cdaction.com.pl

CDACTION@CDACTION.COM.PL

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

ACTION REDACTION

Myśl miesiąca:

Wszyscy myślą wyłącznie o sobie, a tylko ja - o mnie...

Hej!

Brrr, zimno, ponuro, ciemno! Myśli w głowie zamarzają, a śmiech w soplach z nosa zwisa. Mam nadzieję, że w momencie gdy czytacie te słowa, za oknem - przynajmniej leciutko - można wyczuć nadchodzącą wiosnę. A jeżeli nie - to zachęcam do lektury tej edycji AR. Na pewno was rozgrzeje. Inne ocieplacze to lektura Action Maga na CD (że nie wspomnę o jego współtworzeniu...) i wizyta na IRC-owym kanale #cdaction w każdy piątek pomiędzy godzinami 14-16. W tym czasie powinien być tam ktoś z redakcji CDA. No, to do zobaczenia wiosną!

PC i konsola

W numerze specjalnym imć Allor napisał tekst pod zacnym tytułem "Gry i PC. Perspektywa roku 2002", w którym pisze... co pisze. :) (...) Otóż, uważam że pecety nie umrą, a jeżeli już, to na pewno nie z powodu konsol. Zbyt wielki potencjał drzemie w tych maszynach, by jakieś Xboxy mogły je zniszczyć! Cóż z tego, że na konsole pojawia się coraz więcej gier (porządnych)? PC i tak będzie żył, zawsze będą powstawać gry na komputer (choćby po to, by uprzyjemnić przerwę podczas pracy z Wordem czy Excelem). Przecież konsole nie potrafią wielu rzeczy, które pecety robią bez mrugnięcia diodą! Spróbujcie pograć w Quake`a za pomocą Dual Shocka albo w najnowszego Unreala - prędkość światła - i weź to wszystko obsłuż padem. "Ni da gida"! Albo jakiś RPG, RTS - też by się kiepsko grało.

Bez urazy, ale dla Chińczyka posługiwanie się nożem i widelcem też wydaje się dziwne i niepraktyczne... to kwestia przyzwyczajenia. Poza tym to samo mówili kiedyś posiadacze Amig „Amiga jest lepsza, potrafi wiele rzeczy, o których się posiadaczom PC-tów nie śniło" itd. I cóż – PC-ty wygryzły ją z rynku. Amiga żyje (Amiga rulz 4ever!!!) - ale jest na aucie, gdzieś w III lidze. A kiedyś przecież rządziła. Po co to piszę? By przestrzec przed przesadnym optymizmem... i myśleniem na zasadzie, „eee, nas nie dogoniat".

Jeszcze sprawa kodów. Na konsolach nie możesz edytować żadnych plików .cfg i .ini i zmieniać ich, mieszać...

Są za to inne metody wprowadzania kodów - a najważniejsze przecież jest to, by taki kod działał - w jaki sposób go wprowadzisz, pozostaje już nieistotne.

Jeśli już jestem przy zmianach, czy na konsolach są edytory? Czy na konsoli można stworzyć własną mapę do Kwaka? Czy można zrobić jakiś modzik? Nie da się też ściągnąć z Netu dodatkowych samochodów albo patchy. Przecież dzięki takim rzeczom (mody, dodatki itd.) gry żyją dłużej!

Dziś nie. Ale co będzie jutro?

Konsola wysiada. Pani już podziękujemy! A grafika? Przecież na konsolach jest gorsza. Nawet jeśli nie, lada dzień ukaże się na PC gierka z wymiatającą grafą i konsola przegra.

A masz 1000 zł na nową kartę Radeona? Albo 2000 na Najnowszego Radeona? Albo 3000 zł na Jeszcze Nowszą Kartę? Poza tym nie określałbym grafiki z konsol mianem „gorszej". Sam jestem w 100% PC-towcem, ale widziałem kilka gier na PSX 2 z taką grafiką, że żal tyłek ściska...

(...) Jeśli chodzi o liczbę sprzedawanych egzemplarzy gier, myślę (I), że gdy nasza BOiK-NGWDwKP (Bardzo Odważna i Kochana - Nie Grzejąca Wcale D w Komisariatach Policja) poważniej potraktowałaby sprawę piractwa, sytuacja uległaby poprawie.***

Nie rozśmieszaj mnie. Polski rynek - nawet gdyby w 100% jechał na legalach - to i tak tylko kropla w amerykańsko-japońskim oceanie. Świat przechodzi z PC (jako grajmaszynki) na konsole - czy się to nam podoba, czy nie.

Czy Doom III powstaje na konsole? Jeśli nie, macie już powód, by nie wyrzucać kompa. :) Lubicie strategię? Czy konsole mają Mission Combat albo Medieval: Total War?

Nikt nie zamierzał ani nie zamierza wyrzucać kompa. Poza tym na konsolach jest kupa fajnych gier (Obi-Wan, najnowszy Starcraft!), których na PC nie ujrzymy (raczej)...

Jest jeszcze jeden powód, dla którego gracze komputerowi mają lepiej niż konsolowcy. Ten powód to CD-Action. :)) Żyjmy więc i czekajmy na kolejne komputerowe hity, nawet jeśli po ich zakupie będziemy zmuszeni coś wymieniać, instalować i z czymś się użerać, bo warto, naprawdę WARTO!

Mich "Alko" Rycki

No warto, warto. Ale warto też pamiętać, że "nic nie jest wieczne". Nie plujmy zatem na konsole tylko dlatego, że mamy (w danej chwili) PC-ty. Ja już zmieniałem grę telwizyjną na Speca, Speca na C-64, tego na Amigę, tę zaś na PC-ta... a to wszystko przez jakieś 18 lat grania. A że zamierzam grać jeszcze co najmniej dwa razy tyle, jestem otwarty na kwestię "na czym będę grał np. za 5 lat"...Bo nie sprzęt się liczy, a samo granie!

Portret pokolenia?

Mam 14 lat. W mojej szkole na lekcji geografii połowa klasy (nie chce być szowinistą, ale ta damska) nie jest w stanie wskazać na mapie świata np. Azji, Polski, a wy się czepiacie Amerykańców, że nie wiedzą, iż istnieją jakieś inne kontynenty (cytat z "Na Luzie"). Co gorsza, cieszy ich to (moją klasę, nie Amerykańców, chociaż ich pewnie też - przecież to oni są wzorem takiego zachowania) bardzo śmieszy, że są niedorozwinięci, bo to jest 'cool' - i wszystkim ich pokroju też się to podoba. Niedorozwinięci? Pardon, NORMALNI, przecież 3/4 naszego gatunku nie może być niedorozwinięte; to stało się już normą. Przykre, ale przyznajcie - prawdziwe.

Sprawa druga. Coraz więcej osób pragnie z wami współpracować, recenzować gry itp., itd. (...) Wnioskuję, że ludzie chcą połączyć hobby z "pewną" pracą (przy okazji utrzeć nosa rodzicom, którzy całe życie im mówili, że te gry im nigdy nic pożytecznego nie dadzą) zapewniającą godziwe życie oraz zabawę tym, co się lubi.

Co w tym dziwnego? Ja rechoczę z tych, co mówili "z tego twojego grania nic dobrego nigdy nie będzie - tylko czas marnujesz, zamiast się wziąć do porządnej pracy"... (Choć, naturalnie, miałem kupę szczęścia w tej sprawie.)

Sprawa trzecia. Podoba mi się wasz sposób traktowania autorów listów z jego papierkowa forma ;)

IMPono: W mojej (oczywiście skromnej) Topliście kącików na Cover CD z CDA 1-sze miejsce zajmuje Tawerna RPG.(Uważam, że powinna być co najmniej 10 razy większa niż jest teraz). 2-gie miejsca to Action Mag. Dobre texty, można czasem sobie poczytać. 3-cie miejsce zajmuje Bonus 1. Fajne rzeczy z działu na luzie i wystroje na pulpit.

Antyfani i anty-antyfani

- "CDA jest gazetą dla analfabetów, którzy traktują ją jako 3CD i 200 stron papieru toaletowego bo wartości merytorycznej to tam się doszukać nie można..."

I kontra innego czytelnika.

"Jak to powiedział Smuggler, poziom intelektualny dyskusji znacznie spada, gdy padnie (tu) magiczne słowo cdaction... Ludzie skąd w Was tyle zawiści???"

I szybka wymiana zdań.

- "To nie zawiść - to fakt.
- A Stalin był demokratą...
- (...) Lubość z jaką wiele osób czerpie z wyśmiewania CDA nadaje się na temat poważnej pracy naukowej... Ja już się do tego przyzwyczaiłem.
- Co do CDA to się zgodzę. Wszyscy, których znam, kupują to tylko dla gierek."

A świadczy to tylko o niskim poziomie intelektualnym twoich kumpli, panie antyfan.

"Bez CDeków nie mają racji bytu.

W przeciwieństwie do tych pism, które oferują CD tylko po to, by zmniejszyć własną rewelacyjną sprzedaż? Brak CD w piśmie = po piśmie. Brutalne, ale prawdziwe. Nie tylko w odniesieniu do CDA.

Wystarczy otworzyć na Action Redaction żeby zobaczyć jak oni traktują swoich czytelników".

A teraz także tych, którzy nie czytają CDA. :)

Tu komentarze jakby na innym poziomie intelektualnym...

"Ja nie kupuję CDA dla gierek, tylko dla poczytania sobie gazetki, a czasem zainstaluję grę jak jest ciekawa. Co do Action Redaction to Smuggler traktuje tak tylko czytelników, którzy są debilami (...) Poza tym sądzę, że jak nazywacie sami siebie mądrymi dojrzałymi ludźmi, a czytelników CDA (mimo iż ich nie znacie) nazywacie głupimi smarkaczami to zbyt dobrze o was nie świadczy..."

SCHWYTANE W SIECI

Czyli miejsce, w którym publikujemy to, co o CDA napisali i opublikowały w Internecie różne osoby. Nie bierzemy odpowiedzialności za niżej zamieszczone słowa - nawet te brzydkie - ani za ich formę (czytaj: liczne byki i literówki). Pokazujemy wam jeno, co pisano o nas w ostatnim czasie.

Źródła cytatów : Forum: GOL, ŚGK, TS. Grupa dyskusyjna PRGK, rozmaite sajty, serwisy, itepe, itede.

O Bonusach

Volt: Moim skromnym zdaniem Action Mag to jedna za najważniejszych (i przy tym najlepszych) części CDA. Żałuję że odkryłem go tak późno (chyba był już 7 numer...), myślałem że tam są tylko listy z poprzednich numerów... Teksty w AM są na naprawdę wysokim poziomie... Szkoda że nie wychodzi

błędami. Wiele osób załatwia sobie teraz papierki, że są dyslektykami - i oceny z dyktand idą w niepamięć. LUDZIE!!! TRZEBA CZYTAĆ KSIĄŻKI!!!! TO NAJLEPSZE SKUTECZNE LEKARSTWO NA BŁĘDY ORTOGRAFICZNE. Zamiast oglądać Big Brothera, przeczytajcie książkę Orwella - dużo ciekawsze niż banda idiotów pod prysznicem. Kiedyś to się nazywało imbecyl, teraz dyslektyk. Bez obrazy PRAWDZIWI dyslektycy, ale ja w to nie wierzę, mam przyjaciół, którzy choć pisali normalnie, raczej nie robili błędów, teraz uśmiechnięci przynoszą mi papierki, a ja czytam, że oni są dyslektykami. Można się załamać.

Pombar

Wasze oceny

W odpowiedzi na jeden z listów napisaliście, że wasze oceny opinii redaktorów z innych czasopism są pośrodku. Moim zdaniem, nie jest to prawda. Jesteście ZBYT pobłażliwi dla twórców gier. Gdyby przeciętny Kowalski chciał kupować wszystkie gry, które polecacie, nie starczyłoby mu pieniędzy.

Ale podejście. Na tej zasadzie ludzie z pism samochodowych winni chwalić jedno auto na 5-10 lat, a resztę gnoić, by nie psuć Kowalskiemu humoru, że nie stać go na wszystkie wozy, które są dobre. Sam przyznasz - rozumowanie bez sensu. I nie uważamy, byśmy byli pobłażliwi. Ale też nie zamierzamy epatować czytelników "patrzcie, jacy jesteśmy groźni - gnoimy każdego". Nie jest sztuką skopać grę - nie odda. Oglądasz „Idola"? Kuba Wojewódzki jest zabawny (czasem), bo regularnie gnębi ludzi - za cokolwiek. Ale ja cenię bardziej Elę Zapędowską, bo ona krytykuje konkretny - i do tego fachowo.

Rozumiem, że ocena jest opinią recenzenta, lecz każdy program należy traktować jak najsurowiej, bez żadnej taryfy ulgowej.

Ech, obyś kiedyś nie został nauczycielem... Szczerze mówiąc - tak je właśnie traktujemy - bez taryfy ulgowej. Ale nie oczekujcie od nas podejścia "tylko dajcie mi grę, a już ja ją zniszczę". Nie popadajmy w skrajności. Brak taryfy ulgowej nie oznacza usilnego szukania „dziury w całym".

Wtedy nikt nie będzie rozczarowany, gdy kupi grę, o której dobrze pisaliście, bo ma pewność, że FAKTYCZNIE trzyma ona wysoki poziom. Teraz jest inaczej i niektórzy mogą mieć pretensje, jeśli pochwalicie przeciętny produkt.

A co będzie, jeśli taką surowo, ale pozytywnie ocenioną grę kupi ktoś, komu ona ogólnie nie leży? Nadal będzie marudził, że czuje się oszukany - bo gra nudna, cienka i w ogóle – no i ona i recenzent suxx. Zresztą zawsze ktoś będzie narzekał, choćby nie wiem co...

Oczywiście z surowością też nie należy przesadzać, bo wtedy ma to jeszcze gorszy skutek. Zamiast dobrego, miłego i rozpieszczonego tatusia albo twardego, wyrachowanego zawodowca, lepiej mieć postawę typowego średniaka (ale tylko w kwestii ocen).

COOLeś z Wrocławia

"Średniak" to niezbyt ładne słowo... Powiedziałbym może tak - należy umieć znajdować złoty środek. Zbyt wiele pochwał dewaluuje wysokie oceny. Z kolei „glebienie jak leci" sprawia, że (choć niektórym się to podoba - widać, lubią patrzeć, jak innych biją na ich oczach) recenzent zaczyna koncentrować się na wyszukiwaniu wad, które można by wyśmiać, zamiast rzetelnie opisywać wady, ale i zalety. Czyli - staje się niedobrym (może i poczytnym - ale złym!) recenzentem...

Dziwne pytania

1. Po co podpisujesz się Smuggler na końcu AR, że Jedi też odpowiada na listy?

Dziwne pytanie. Mam udawać, że samodzielnie odpisuję?

2. Z jakiej racji gra Batman: Vengeance dostała u was 7/10? Przecież widząc tekstury z tej gry, już się nie chce w nią grać.

Si-di from Blotnica

Może dlatego, że w grze oceniamy coś więcej niż tylko tekstury? I może dlatego, że ocenę wydaliśmy nie PRZED a PO zagraniu w nią?

Reportaż ze stadionu

(...) Przypomniałem sobie śmieszne sytuacje, jakich byłem świadkiem na - bodaj - największym bazarze Europy. Ten piękny - no nie, już nie piękny - ośrodek sportowy jest miejscem pracy dziesiątek tysięcy ludzi (...). Dwa, może trzy razy miałem okazję widzieć nalot na stoiska „multimedialne". (...) Wieść o obławie przelatuje przez koronę w tempie błyskawicy. W tym samym tempie ukrywany jest też towar (...).

Wspomniane ukrywanie płytek odbywa się w następujący sposób - stoliki, na których porozkładane są CeDeki, uczciwy handlowiec przykrywa kolorową folią. Następnie rozkłada na tym spodnie, bluzki, cokolwiek tylko ma przydatnego do tego celu, jednocześnie też sprawia pozory handlowania rzeczami legalnymi (...). By było śmieszniej, stoiska przykrywane są lawinowo, zgodnie z zasadą domina - wygląda to niemal zabawnie.

Potem do stoiska podchodzi policja z odpowiednim urzędnikiem. Pytają, oglądają, pod ubrania raczej zaglądać im się nie chce - bo po co. Odchodzą i kierują się ku następnemu stolikowi. Zadowolony biznesmen, widząc jeszcze plecy stróżów prawa, zdejmuje ciuszki, zwija folię i następnego zwiedzającego pyta: „w cim pomoc". Jakie gry - plejstejsion ci pie-ciet". Ja jestem człowiek prosty i na sprawach większej wagi się nie znam. Mimo to jednak doszedłem do wniosku, że w tym kraju, a przynajmniej w niektórych miejscach, nikt nie zamierza tak naprawdę z piractwem walczyć (...).

Eddie

O, Jezu... :)

Piszę do was, ponieważ chciałbym opowiedzieć o mojej nauczycielce. (A teraz pewnie pomyślicie, że to kolejny list typu "a moja nauczycielka od informatyki to..."). Nauczycielce - od RELIGII (zaskoczeni?). Ooż, moja nauczycielka (zakonnica)... lubi wasze pismo! Jak to się stało? Pewnego razu na religii czytam CDA, no i nakryła mnie nauczycielka, zabrała pismo i powiedziała, że nie odda do wywiadówki. Mieliśmy wolną lekcję, ponieważ gdy tylko usiadła do biurka, zaczęła czytać CDA. Po chwili zawołała mnie do siebie i kazała tłumaczyć - jak to ona powiedziała - na ludzki. Zacząłem zatem tłumaczyć, gdy podszedł mój kolega i powiedział "o, nowy CDA, są jakieś recki jakichś mordobić?"; w tym momencie się załamałem. Na szczęście zakonnica nie znała się na jego słownictwie, więc nie zwróciła uwagi na to, co powiedział. Zapytała tylko, co to są "recki". Wytłumaczyłem to, co sam wiedziałem (nie zdążyłem, bo skończyła się lekcja). I od tej pory co miesiąc czytuje CDA przyniesione przeze mnie.

Kilerski z Wrocka

...Będzie potępiona! Na wieee-ee-kiii! (Szatański śmiech z pogłosem.)

Drugi list, dwa problemy

Witam redakcję obecnie najpopularniejszego magazynu o grach (i nie tylko) komputerowych, bla, bla, bla (tutaj streszczenie historii gier komputerowych, polskich magazynów o komputerach, życiorys mój i wasz itd., itp. Jednym słowem: wstęp). W moim drugim już liście (pierwszy wysłałem jakieś 4 lata temu i dzięki Bogu, nie doczekał publikacji) chciałbym poruszyć kilka zagadnień.

Życie społeczne - każdy maniak uważa, że nim nie jest. Ja tak nie uważam - robi to za mnie moja dziewczyna. (...) Taka drobna rada dla wszystkich "szukających" - nie szukajcie dziewczyn o tych samych zainteresowaniach (podobne już mogą być). Pomyślcie - oboje gracie np. w Q]I[(osoby grające w inne gry proszone są o nie burzenie się - ja w Kwaka nie gram). Ty jesteś fanem rakietnicy, ona raila. Przekonujecie się nawzajem, która giwera lepsza. Kończy się na kłótni - i po co to?

Lamerstwo - w CDA (11/2002) w PANOPTICUM!!! poruszono pewien temat. Pozwólcie, że zacytuję "potrafią tylko grać i nic ponadto. O sprzęcie żaden z nich prawie nic nie wie". Chodzi mi o to, że według autora - jestem lamerem, bo nie znam się na sprzęcie. Dobrze. Ale mimo to grzebanie w programach czy rejestrze to dla mnie chleb powszedni! I co pan na to, szanowny panie Jolly Roger?

Skarmory vel Wiewiór vel Maciej Derela z Kielc (mderela@o2.pl)

Hakerzy

Hakerzy. Większość osób - w sumie - ma w głowach stereotypowy, amerykański (made-in-Holywood) obraz hakera typu: „zaśliniony, zabiedzony, chudy facet w okularach, który 25 h na dobę siedzi przed kompem, żyjąc big-macami" itp. A to wcale, a wcale nie jest prawda, czy fakt. Być może, że tacy istnieją, ale (na Boga!) haker to człowiek, który po prostu wie i umie więcej na dany temat! Co więcej, (sypnę banałem, uwaga!) są mieszkańcom i naśladują amerykański styl życia... Czyż nie?

"Czy Wy naprawdę nie rozumiecie, że wyrażając się tak a nie inaczej o CDA, robicie dokładnie to samo, o co to pismo oskarżacie? (...) A jak Ty sam się wyrażasz o redaktorach tego pisma? "Gnojki", "ścierwo" - o tak, to faktycznie pokaz wysokiej kultury. Nawiasem mówiąc nie sądzę, by Smuggler nawet w swojej "najwyższej" formie tak kogoś nazwał.

Jeżelibym to zrobił, pewnie wyleciałbym z pracy z nadświetlną prędkością. Szefostwo toleruje moje wyzłośliwianie się, ale nie podarowałoby mi ordynarnego chamstwa - jak mniemam. I nie zamierzam tego sprawdzać. :)

Ale nawet jeśli, to co z tego? Czy to upoważnia Ciebie lub kogoś innego do odpowiadania pięknym za nadobne? Oczywiście macie do tego prawo, to Wasza osobista sprawa, świadcząca tylko o Was samych. Ale czy faktycznie tylko osobista? Otóż nie, moi drodzy. Moim zdaniem problem jest głębszy i dlatego właśnie zdecydowałem się zabrać głos. Wyrażając się w taki sposób NA TYM FORUM o CDA (czy jakimkolwiek innym piśmie z konkurencji) robicie krecią robotę naszemu XXX (...).

Dodam, że akurat na forum tego pisma liczba "bluzgaczy" – tych, którzy umieją tylko i wyłącznie pluć na konkurencję (a i to nieudolnie), była relatywnie niewielka. Była - bo ostatnio, po wprowadzeniu moderatorów, bluzgi na konkurencję niemal się nie zdarzają. Brawo!

Yossarian: Z CD-Action jest jak z kulturą amerykańską. Kultura amerykańska ma wielu przeciwników, ale każdy z niej korzysta. CDA ma również wielu przeciwników, ale każdy dziwnym trafem wie co się tam znajduje. :)

Tak jest! Rozmaite grupy osób plują na USA, ale jednocześnie zazdroszczą jego

Niechętne uznanie?

(...)"Te** z Cd-Actiona mają 3 CD i w ostatnim sondażu mieli podobno ponad 500.000 czytelników! Mają ich, bo dają dobre gry i dużo do czytania."***

A to ****** z nas! W tak prymitywny sposób wabić czytelników... :)

"Spójrzmy prawdzie w oczy. Cd-Action wygryza wszystkich z rynku. Gambler, Reset, Gry Komputerowe, Secret Service - to wszystko ofiary potwora."

GRRHEEEEEE!!! (Triumfalny pierwotny ryk drapieżnika.) Dzięki za tak przeogromną wiarę w naszą potęgę. Chcielibyśmy być tak mocni, jak nas postrzegasz...

"Ale co do CDA to trzeba przyznać, że od czasu do czasu coś porządnego uda im się stworzyć".

...taaak?! Ale to właściwie tylko przypadkowo! A to może się przytrafić każdemu!! Jesteś stronniczy!!!

"(...) uważam że CDA nie jest doskonałym pismem ale jest w tej chwili chyba najlepszym w branży... "

"Bo pełne [wersje gier - Smg] ***żatko są dobre czasami są perełki dla których warto kupić beznadziejne pismo (pozdrowienia dla CDA)".***

Thx. Pozdrowienia dla człowieka, który potrafi zrobić dwa błędy w sześciolitero-wym słowie. Kto zdoła poprawić to osiągnięcie (chodzi oczywiście o słowo "rzadko"), proszony jest o pilny kontakt - z pogotowiem ratunkowym...

"Wszyscy mówią »Nie kupuję CDA«.

to ludzie z naszego środowiska. Haker w sumie nie wyróżnia się niczym, poza wiedzą. Poza tym hakerzy są na ogół skromni. Nie chwalą się wszem i wobec, jak to oni zhakowali... ruletkę na przykład. :- Dlaczego? Bo, primo, natychmiast by ich zlokalizowano i pozamykano, a secundo, że nie muszą. Gazety robią to za nich. :-)

Marcin Grzechowiak AKA Egon Gordon Freeman, Poznań

Haker, który się chwali, że jest hakerem, to jak np. złodziej samochodów, który trąbi dokoła, jaką właśnie brykę podprowadził albo że zamierza dziś skroić Merca tego kolesia z domu obok. Albo szybko go złapią – i dobrze głupolowi! - albo jakiś xeroboy szpanuje...

Ladies' Corner

Mnie! - to odpowiedź na pytanie, komu Wielki Brat kojarzy się z Orwellem. Mnie także papier kojarzy się z czymś więcej niż artykułem o grze - z książką. Nie broszurką, ulotką, reklamą, które wciskane są nam, gdy idziemy ulicą, ale z książką, kilkusetstronicowym materiałem do czytania. I o istnieniu tychże wspaniałości wielu ludzi zdaje się zapominać.

Ostatnio chodziłam od księgarni do księgarni (...) i ku wielkiej rozpaczy nie spotkałam tam nikogo poniżej 30 roku życia (nie wiem, może złą godzinę wybrałam). Za to w Empiku w dziale z grami było ich pełno (to taka luźna myśl). Jak pytam swojego młodszego brata, co ostatnio czytał, zawsze słyszę tytuł jakiejś lektury. Czy naprawdę tak jest, że dzisiejsza młodzież nie czyta nic więcej?

Z drugiej strony, są momenty, kiedy zaczyna się masowy zakup jakiegoś tytułu. Tak było z tolkienowską trylogią (oczywiście po filmie) czy Harrym Potterem. Nie potępiam tego, ale czy Tolkien to objawienie ostatnich lat? Może pora sięgnąć głębiej i poszukać czegoś ciekawego w wielowiekowej historii literatury (...)? Chciałabym móc z zaczepioną przeze mnie na przystanku autobusowym i nieznaną mi osobą porozmawiać i nie natknąć się na Edka spod budki z piwem. Takie tam małe marzenie.

A co do poruszanego bardzo często tematu chamstwa, to ja chyba ślepa jestem. „Chamstwo" - tak mówią o wszystkim, co z wami związane. Nie wiedzą, co mówią/piszą. (...) Społeczeństwo, w którym żyjemy, jest chamskie, a nie Smuggler i Jedi. Wy możecie być tylko wredni, złośliwi, niemili, ale do chamstwa to wam jeszcze trochę brakuje.

Na szczęście.

Przypomniałam sobie także żale pewnego chłopca na temat tego, że siedząc w bibliotece, żadnej dziewczyny nie pozna. Ale co pomyślałby taki chłopiec, gdyby zobaczył ładną, atrakcyjną i zadbaną dziewczynę wchodzącą do biblioteki, w której on siedzi. „Ta to chyba drzwi pomyliła. Kosmetyczny/solarium troszkę dalej". Oj, życie nie jest zabawą i wcale nie musi być sprawiedliwe (bo w rzeczywistości bardziej ludzi boli sprawiedliwość niż jej brak) (...).

Wenada

Ha! Pamiętam, jak mój brat kupił swój pierwszy w życiu nr CDA... Był 6 grudnia 1999 roku; padał śnieg, dokoła było biało... (coś mi tu pachnie/śmierdzi świętami?). ;) Gdy brat wrócił ze szkoły do domu, ujrzałam w jego ręku jakieś nieznane mi dotąd czasopismo. Tak - dobrze myślicie - to było CDA. Ja, jak przystało na zołzowatą starszą siostrę, nie myśląc wiele - opier... brata. Jak ja się wtedy na niego wkurzyłam. Czemu? Nie dość, że wydał 18,50 na jakieś biiip!!! *pisemko komputerowe, to jeszcze najlepsze było to, że nie mieliśmy komputera! (Tak - właśnie to mu powiedziałam... a raczej wywrzeszczałam.) (...) Minęło 10 dni i nic... I nagle, jedenastego dnia w naszym domu niespodziewanie zjawiło się ów upragnione urządzenie - PC (in. Pożeracz Czasu - jak go nazywa mój tatuś). :) (...) Tak więc wraz z pojawieniem się PC-ta moje nastawienie do CDA diametralnie się zmieniło.*

Pewnego dnia wykradłam potajemnie ów numer pisma spod skrzydeł mojego brata (ciekawiło mnie, cóż takiego się kryje za tą okładką) i zaczęłam czytać (jak zwykle...) od końca. Jak łatwo się domyślić, trafiłam na AR i... i powiem, że jeszcze w życiu nie uśmiałam się z żadnego tekstu tak jak wtedy. Od tamtej pory jestem jak hiena i pasożytuję na moim bracie (a raczej na jego CDA). Za każdym razem z niecierpliwością czekam na jego powrót, by dorwać świeżutki nr CDA i zacząć czytać, od końca (to już rytuał). ;) Heh, najlepsze jest to, że mój biedny brat jako właściciel, który wtapia w ten interes co miesiąc 20 zł, zawsze czyta wasze pismo jako ostatni (ileż to razy, jak przystało na niezgodne rodzeństwo, stoczyliśmy walkę o ten jakże bezcenny nr CDA). :) Ale póki co życie toczy się dalej, a ja z każdym dniem niecierpliwie czekam na nową energetyzującą dawkę listów do AR. :)

mar-inna

Dwie sprawy

1. Po pierwsze, chciałem wam powiedzieć, abyście nie zmieniali odpowiedzi na listy - co miesiąc czytam wasze odpowiedzi i śmieję się coraz bardziej. Niektóre listy potrafią rozśmieszyć, np. ten "Mam was głęboko w d..., w tej czarnej dziurze". Ten list był bardzo dawno i nie pamiętam, kto go napisał. Albo ten, co się pytał, czy jest hakerem. Tak trzymać, a jak chcecie i mi możecie głupio odpowiedzieć. Potrafię się śmiać z samego siebie, a jeśli jeszcze ktoś śmiesznie zażartuje. We mnie zawsze będziecie mieli wiernego czytelnika, mi pasuje wasz humor. Powiem nawet, że cieszę się, że schodzicie na psy - ja bardzo lubię psy, mam dwa. Jak tam Piorun? Ja też adoptowałem psa - znalazłem go pod mostem.

Niech ci Bozia w panienkach wynagrodzi. :) Piorun ma się dobrze. Yasiu zresztą też. I obaj jakoś nadal nie wyglądają jak rotwaillery. :)

2. Brutalne gry; według mnie, ludzie muszą mieć na co zwalić wszystko to, co jest na świecie złe, a że gracze w większości są młodzi... A wszystko zło zawsze robią młodzi ludzie - wszystkie wojny, wszystko zło to nasza wina. Oczywiście zdarzają się przypadki zwichrowanych graczy, ale takie przypadki można by było policzyć na palcach. A jeśli nie umieją oni odróżnić fikcji od rzeczywistości - nie powinni nawet dostać łyżki, a co dopiero kompa. Gry są brutalne - jasne, nawet nie próbuję tego negować, ale co z tego - każdy wie, że to nie jest realne, gry są miłą formą rozrywki, i już. Lepszą niż fajki, alkohol i... a nie, od seksu nie są lepsze. Gry są dla ludzi, muzyka, książki czy telewizja też. Ale zawsze znajdą się jacyś ludzie, którzy muszą na coś wszystko zwalić. A niektórzy nawet specjalnie mówią, że zabili czy okradli przez gry, czy przez muzykę, aby zrobić z siebie świra. Lepiej siedzieć w wariatkowie niż w więzieniu.

Caleb (caleb32.wp.pl)

No, w tym ostatnim zdaniu coś jest. "Ja niewinny, to Quake 3 tak mnie wypaczył, że nie wiedziałem, co robię" itd. - faktycznie, dość częsta ostatnio linia obrony... Głupia zresztą.

Panopticum!

(...) Odnoszę wrażenie, że dział NA LUZIE jest coraz mniej śmieszny - nie bawią mnie już teksty tam zamieszczone ani te kiczowate obrazki.

Odnoszę wrażenie, że masz do mnie pretensje, iż tracisz poczucie humoru.

A co do 100 numeru - niemożliwe jest wasze bankructwo, bo jesteście ogólnokrajowym monopolistą na polskim rynku prasy komputerowej. W niejasnych okolicznościach upadły Gambler, Secret Service (kolejna afera?).

W jakich "niejasnych"!? Toż wszystko jest tu jasne - większość czytelników konkurencji zabiliśmy i pisma te musiały upaść, bo nie miał ich kto czytać. To "gambit Smugglera", opisany we wszystkich policyjnych podręcznikach szkoleniowych!

Żeby przekonać się, dlaczego zadałem takie pytanie, radzę wam przeczytać mój poprzedni list, w którym krótko opisałem wasz udział w kilku - zapewne z wielu - aferach!!! - zatytułowany AFERA STULECIA!!! (Przypominam: mogę nagłośnić wasz udział w aferach wymienionych w poprzednim liście!)

Detektyw

A tak, tak. Najbardziej chciałbym, byś nagłośnił to w Wiadomościach. Byle długo - to świetna reklama. (Poproś posła Gabriela J. o pomoc.) Aby ci ułatwić to nagłaśnianie, przyznamy się - z zatopienia Titanica już się nie wyłgamy, co do zburzenia Troi, sędzia jeszcze nie wydał wyroku. Natomiast w sprawie dywersji podczas chrztu Polski w 966 r. - sąd nas uniewinnił. Wszyscy świadkowie od dawna bowiem nie żyją. (Z naszą niewielką pomocą.) :)

Wy-górowani

*Wy zawsze jesteście górą w odpowiedziach (czego nie mam wam za złe, bo jest przy tym niezły ubaw) a wiecie dlaczego? Bo ktoś,. kto pisze list, nie może przewidzieć waszej odpowiedzi, a wy - gdy dostaniecie jakiś list - macie miesiąc na wymyślenie tego, jak dać mu w d***.*

K.K.

Do diaska! że też to jeszcze nie upadło! Cud nad Wisłą skoro nikt nie kupuje.... nikt nie czyta..."

He, he, he - właśnie dlatego jeszcze nie upadło. Skoro nikt nie kupuje i nikt nie czyta, nikt nie wie, jak bardzo jesteśmy lamerscy - i dlatego ciągle istniejemy. Bo jeśliby się o tym dowiedzieli – nikt by nas nie kupił i nie czytał, i upadlibyśmy! :))))

Reakcje na zapowiedź nr 1/03

kurtc: Mniam mniam... Call to power... mniam, mniam... Heretic... mniam...:)

B@rTeK]: Heh jush nie mogę się doczekać, zacieram łapki na tego CDA :) Jak zwykle dla każdego coś miłego :]

Telminster: Ha. Wiedziałem, że wreszcie mnie pozytywnie zaskoczycie. (...) Papierowa część też zapowiada się dobrze.

Absolut: Ja tam zwolennikiem CDA nie jestem - ale zaciekawiło mnie kilka rzeczy i chyba go sobie sprawię :) A może zacznę kupować? :) Przypadkiem tu zaglądnąłem i się opłacało :)

Rogacz: Suuper! Pierwszy raz od bardzo dawna zainstaluję pełną wersję gry!!!! Naprawdę miło mnie zaskoczyliście!

MAtek: Mnie się nigdy cda nie podobało zamiast dawać pełne wersje nowych gier np. Ffa 2003 to jakieś starocia!

kieri: Co oni dają takie gry mogę mieć za 5 zeta a oni tu wciskają za 20 zeta co to jest CDA robi z siebie pośmiewisko

Wątpię, aby na giełdzie Wania trzymał takie „starocia". Zatem za 5 zł ich nie kupisz. A pośmiewisko robi z siebie ten, kto patrząc na pismo, widzi tylko dołączone doń gry. Święta mieliśmy niedawno - no i proszę: osiołek przemówił ludzkim głosem.

ineq: jak zwykle cda schodzi na psy :P, komercha się szerzy :p, pozdro :P

Duke (nukem): Tak, tak, komercha. Jakby chcieli być niekomercyjni, to by rozdawali pismo za darmo, robili więcej błędów i drukowali się na srajtaśmie...

Badzi: Nie wiem jak wy ale ja na nowe CDA nie czekam. Powód??? Bo będzie po Świętach ;) Ale za to w Sylwestra! :) Będą musiał z rana lecieć do kiosku, bo potem przez parę dni mogę być w stanie, w którym nie czyta się najlepiej... ;)

Dugall: Oczywiście mowa tutaj o Piccolo ;)

slot5: CDA to komercyjny badziew! Katalog z reklamami, durnymi textami. Kiedyś to było coś! I dobrze ,że im sprzedarz spadła >:-)

Proponuję, byś na koniec przyjechał do Wrocka i obsikał drzwi redakcji. Osiągniesz pełnię szczęścia.

Opinie o nr 1/03 (*)

trueZoLtaN: Nie ma na rynku dobrego pisma o grach komputerowych, ale CDA jest jedynym wartym uwagi.

Raynor: Tym razem muszę Wam pogratulować gry z CDA. Poszedłem po CDA ok. godz. 8.00 a dopiero teraz wstałem od kompa (zrobić sobie śniadanie :)). Grałem na razie

Jeślibym miesiąc myślał nad odpowiedzią na każdy list, to właśnie wymyśliłbym, jak dociąć komuś, komu się nie podobało, że w 1997 mieliśmy tylko 100 stron i daliśmy za mało dem pod DOS i były one tylko na mocne (P166 z 32 MB RAM!!!) maszyny. :) Poza tym po to jesteśmy na listach i forach dyskusyjnych, kanale #cdaction itd., by każdy - jeśli chce - mógł sprawdzić, czy faktycznie jesteśmy mocni w gębie. Zapraszamy do sparringów. :)

Seksomaniacy?

Witam szanownych redaktorów GAZETY CD-Action. :) Z własnej nieprzymuszonej woli chciałbym zaznaczyć, że zaczynacie puSZCZAĆ za wiele aluzji pod adresem gołych dup, penisów, piersi (kobiecych - nie Barnaby) itp.

Wiesz, każdy mówi o tym, czego mu w życiu brak (albo ma tego za mało). :) Zatem np. o penisie raczej nie było ci u nas ani słowa...

Dobił mnie list z 12/02, w którym czytelnik, ops! Czytelnik wymienia kiblowe różnice między dziennikiem a waszą GAZETĄ.

To było brutalne, ohydne, niesmaczne i poniżej jakiegokolwiek poziomu - czyli w sam raz do tej rubryki. I w szlachetnym celu...

(...) Gratuluję Eldowi sequela. Jak będzie się nazywał Eld 2.0? (Swoją drogą, czytałem, chyba w CDA, że jeśli się coś nie uda, nazwij to wersją 1.0. :P)

Proponowaliśmy mu rozmaitych Bjornów, Thorów, Knutów, Thorfinów, Hjalmarów, Egonów itede. Taki Hjalmar Eldson brzmi przecież bardzo klimatycznie. No ale wyszło, że będzie mu Filip Jakubski. Chociaż by na drugie imię dali mu coś skandynawskiego...

Powiedzcie mi jeszcze, co się stanie, jak (oby!) CDA będzie miało np. 1000 nr i zabraknie kolorów na grzbiety? :) Będą w ciapki?

W skośne ciapki i wzdłużne maziaje. Ale to już nie nasz problem, ponieważ 1000 nr CDA ukaże się - tak skromnie licząc - za jakieś 70 lat...

Czasem piszą do was...

...niezbyt rozgarnięci ludzie. Np. ktoś pisze "dajecie za dużo recenzji", a potem prosi o pracę recenzenta. Gdzie tu logika. Jak to skomentujecie?

[adres znany redakcji]

Tak, że komentowaliśmy tę wypowiedź od razu, przy owym liście, czego pewnie nie dostrzegłeś? To tak a propos "niezbyt rozgarniętych ludzi, którzy do nas piszą". :P Heh, nie sądź innych, bo i ciebie osądzą. I bez urazy. :)

W pełnym tego słowa znaczeniu...

Piszcie i odpowiadajcie z zapałem, bo czytając komentarze i odpowiedzi, słychać, że robicie łaskę.

Yyyhmmm... mówisz?... Eeee...(ziew...) może... (ziiiieeew...). Ale co mi tam (ziieeeeeew!!!).

(...) Zauważyłem dziwne zmiany na okładce - zaczynają one wyglądać żałośnie w pełnym tego słowa znaczeniu.

Mąkol

"W pełnym tego słowa znaczeniu". Cudowna fraza. Niemal tak soczysta w smaku jak namokły popcorn albo orzeźwiająca jak ciepła cola bez gazu. Fan Polsatu się odezwał? Oni, jeśli nie wiedzą, jak zareklamować denny film, o którym dobrego słowa nie można powiedzieć, mówią zwykle "komedia/horror/film akcji w pełnym tego słowa znaczeniu!!!". (Tak, jakby można np. "być w ciąży w niepełnym tego słowa znaczeniu"?). A wiesz, co taki zwrot znaczy? Otóż... nic. NIC! Zero, null, pustka i jałowe kłapanie paszczą. Tak, by tylko coś powiedzieć. Jeśli coś ci się nie podoba na okładce, pisz KONKRETNIE - co z nią nie tak. (I dlaczego tak uważasz.) Bo póki co jest to jeno ogólne lanie wody... naturalnie w pełnym tego słowa znaczeniu.

Wy balony!

Wy balony! Trąbce pompońskie czosnkiem pachnące! Na wstępie chciałbym was jak najserdeczniej odsądzić od czci i wiary. CDA jest pismem dla lamerów, wszyscy jego redaktorzy to wynik namiętności łosia do beczułki kiszonej kapusty, a Barnaba to jeż. Jako człowiek wytrwale nieczytujący waszego szmatławca z całą stanowczością stwierdzam, że jedyną inteligentną rzeczą, którą można w nim znaleźć - są reklamy. W związku z tym wysuwam Pierwszy Postulat - więcej reklam! Zwłaszcza proszków do prania, najlepiej tego ze świnką na pudełku.

Świnkę to w CDA mamy już od dawna! (Nie wspominając o tym, że paru z nas świnkę przeszło w dzieciństwie, a jeden wczoraj, w chlewie - nie pytajcie o szczegóły.) A propos reklam - rozwala mnie "Nowy Clin z alkoholem. Chcesz spróbować?". (W tym momencie czasem nie wytrzymuję nerwowo i komentuję w stylu "nie, dzięki, kochaniutka - wolę denaturat z sokiem". Chociaż ostatnio, mocno już wnerwiony, sugeruję jej, w jakim miejscu może ten płyn przechować na później.) :)

Nie kupuję waszego pisma i siłą rzeczy nie grywam również w pełne wersje gier, które - pirackim zwyczajem - dodajecie gratis. Niemniej jednak mam spore zastrzeżenia co do kryteriów doboru owych gier. Rzeczą karygodną jest, że lamerzy posiadający nieprofesjonalny sprzęt mogą nacieszyć się bezsensownymi i absolutnie niewartymi uwagi programami w stylu Fallout, Jagged Alliance czy Unreal. To jawna obraza dla licznych rzesz Zaawansowanych Użytkowników (bardziej znanych jako Mastah Chakers). Mój Drugi Postulat brzmi - dajcie Fallout 3 i Ouake 6: The Constant Respawn!

I to pół roku przed premierą. Załatwione! Wania już wypala. Kola odbija na ksero okładki, Misza o(d)bija nerki właścicielom praw autorskich i wypala samochody tym, którzy protestowali przeciwko o(d)bijaniu nerek.

Rzetelność waszych recenzentów jest bliska zeru. Gra Medieval: Total War, którą miałem na długo przed wami, otrzymała ocenę 9/10, podczas gdy moi znajomi Profesjonaliści zgodnie wycenili ją najwyżej na 1,47/10. Jak łatwo obliczyć, różnica wynosi 7,53 punktu. Średnia przyznawanych przez was ocen waha się w granicach 5,8 do 7,84 punktu na dziesięć możliwych, zależnie od numeru. Zatem jeśli przyjmiemy jako statystyczną korzystną dla was liczbę 7,84/10, można obliczyć, że w przypadku Medievala rzetelność recenzji wyniosła: 7,84 - 7,53 = 0,31. Rzetelność bliska zeru, co było do udowodnienia. Mój Trzeci Postulat jest zatem oczywisty: śmierć żurawiom!

Uwolnić flamingi! Rozstrzelać marabuty! Skatabasić Jediego!

Wasza walka z piractwem tchnie obłudą. Gdybym był w waszej skórze, a dzięki bogom nie jestem, skupiłbym się raczej na niszczeniu PRAWDZIWEGO zagrożenia dla rynku gier i programów komputerowych. Należy uczciwie zastanowić się nad sytuacją i otwarcie sobie powiedzieć, kto tak naprawdę tłamsi Prawdziwych Polskich Graczy. I my wszyscy dobrze wiemy, kto to jest, nieprawdaż, panowie redaktorzy?... To producenci! Dystrybutorzy! Rzekomi twórcy gier! Dlaczego gry kosztują 200 zł? Dlaczego kończą się tak szybko? Dlaczego nie mają dołączonych cracków?... W obliczu tych zagranicznych pijawek pasących się na zdrowym ciele społeczeństwa piraci są jedynie deską ratunku, ostoją polskości i elementem naszej chwalebnej tradycji walki powstańczej. Burżuje na Madagaskar!

Skarjowie na Magdę Daskar! :)

Pozostaje mi już tylko sformułować Czwarty i Ostatni Postulat - macie wydrukować ten list! Jeżeli tego nie zrobicie, otrzymam ostateczny dowód prawdziwości moich wyssanych z palca zarzutów i bezpodstawnych oskarżeń. Ponadto będzie to znaczyło, że próbujecie ukryć przed czytelnikami prawdę o waszej gazecie, miejscu pobytu Elvisa i tajemnicy budowy piramid.

The True And Only Master

No, w takich okolicznościach musieliśmy to druknąć. Elvis by nam tego nie wybaczył...

Ludzie i ludziska

Chciałbym poruszyć temat pełnych wersji. Tragiczne! Incoming Forces. Ale cienka gra. Nawet jej z gadżetu nie wyciągnąłem.

To skąd wiesz, że kiepska? Po obrazkach? No, to ja na podst. tego listu (i tylko na takiej podstawie) mówię - jesteś tragiczny!

Kto ją będzie instalował? Chyba nikt normalny.

Nie wiem - kto. Wiem tylko, że jeden tragiczny koleś nawet jej z gadżetu nie wyciągnął. Może nie umie tego zrobić? :)

Jesteście słabą gazetą.

A ty brzydką dziewczynką, chłopcze.

Dema gier są i słabe, i dobre.

Następnym razem będzie na odwrót!

Ale czemu nie dajecie dem Mafii, Morrowinda, The Thing?

Argument - że takowych dem po prostu nie ma (poza Mafią - ponad 300 MB... w przypadku gdy na CD i to na wszystkie dema przydzielono ok. 500 MB) pewnie cię i tak nie przekona.

(...) Ale mimo to kupuję to czasopismo (gazetę) i mi się podoba. Ale kiedyś byliście lepsi.

Bo lepsze listy niż ten do nas przychodziły i staraliśmy się dorównać im poziomem... :P

Co oznacza, że teraz jesteście ciut gorsi.

To ja ci też zdradzę coś odkrywczego - jeśli teraz za oknem jest dzień, to znaczy, że nie ma nocy.

W mojej szkole mówią, że jesteście amerykańską gazetą.

Cóż za tragiczna szkoła... :)

Ale wiem, że to bzdury.

My też. Bo jesteśmy kostarykańskim makowcem!

Chciałbym, żebyście wydrukowali ten list w AR, żeby czytelnicy zobaczyli prawdę o tej gazecie (czasopiśmie).

Piórek

Z przyjemnością i rechotem. :)

Nie jestem ładną dziewczyną, nie jestem inteligentną dziewczyną, w ogóle nie jestem dziewczyną (...).

Przemek

Dopiero TERAZ to mówisz?! ...Ty zboku!!! Won mi z redakcyjnej imprezy!!! ...Ufff, mało brakowało...

O wy dusigrosze! Otwieram CDA 09/02 (77) na stronie 71 i co widzę? Reklama sklepu wysyłkowego oferującego grę na PS2 Smuggler's Run 2!!! Jak widać, redaktorowi AR nie wystarczają już dwie trzykondygnacyjne wille pod Wrocławiem i cztery Ferrari w garażu (obok Harleya i pięciu Merców), więc zarabia też na licencjach na używanie jego ksywki/wizerunku w grach! I to na PlayStation! Co za komercyjne posunięcie! Uważajcie, bo jak znajdę gdzieś jeszcze reklamę Jedi Knight - to...

Poza tym pozdrawiam Elda, Gema i Allora (Wielka Trójca Moich Ulubionych Recenzentów). ;)

Szkodek, Warszawa

Wiesz, każdy orze jak może. Producenci whisky też mi płacą haracz. Ale nie tylko my dwaj tak dorabiamy. Taki Gemini sprzedał własny nick (Gem) federacji tenisa. A ponadto ma 1/12 kasy od każdego horoskopu. Włosi odkupili od Elda słowo 'bambino'. Hut Sędzimir dorobił się już huty nazwanej własnym imieniem. O Iwanie nie wspomnę (jakieś 20 mln Rosjan płaci mu tantiemy za wykorzystanie jego nicku jako imienia) itd. Jak kapitalizm - to kapitalizm... żyć z czegoś trzeba! Komercha rulez! :)

Dlaczego ja do was piszę? Przecież wy być głąby!

[???]

Swój ciągnie do swego, nie?

Głąbili na łamach
Smuggler & Mr Jedi
(obaj w piżamach)

tylko w Civkę. (...) A z Heretykiem to poobcuję parę minut, teraz jem śniadanie :D

Beren: Podstawka do płyt fajna... miałem ja w drodze z kiosku do domu, potem mi siostra zakosiła, ale to najmniejsza strata, jaką mogłem ponieść ;)

delvecchio: A PANOPTICUM stało się na wczorajszej imprezie clou poranka, kiedy to po szaleństwach skończyły się kawały, poleciałam do pokoju po CDA i trzeba było widzieć imprezowiczów tarzających się ze śmiechu po podłodze podczas czytania tego i innych listów. CDA NAJLEPSZA NA IMPREZĘ.

(*) zaraz gdy tylko nr pojawił się w sprzedaży

Tipsy

Archangel

Zajrzyj do katalogu JoWooD\Archangel\Bin i edytuj: **standard.feel**. Poszukaj linii: **Invulnerable 0** i w miejsce zera wstaw jeden. Zgraj plik, uruchom grę i ciesz się nietykalnością.

Arx Fatalis

• Nieco przedmiotów na starcie

Po wyjściu z celi na początek zabij goblina i podejdź do stołu. Popatrz na kupkę w rogu, zabierz kość z lewej, a następnie użyj jej na krześle (zrób dwuklik, by ikona przyjęła postać trójkątów w kółku). Gdy zrobisz tak dziesięć razy, dostaniesz bardzo miłe przedmioty, które nawet pod koniec gry będą cholernie przydatne. Tylko mała uwaga: całkowicie psuje to grę (bo nagle stajesz się wielkim bossem), więc jeśli chcesz się setnie bawić, lepiej z tego nie korzystaj...

Drift When Worlds Collide

Uruchom grę (z linii komend) z parametrem: **/debug**. W efekcie w menu otrzymasz dodatkową opcję, dzięki której możesz wybrać dowolną misję, taką ilość kasy itd., itd.

FIFA 2003

Edytuj plik: **soccer.ini** i dopisz to, co poniżej:

AUTO_TACKLING=1 - automatyczne wślizgi
ONE_ON_ONE=1 - tryb jeden na jednego
ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1 - niesamowicie dobrzy bramkarze
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1 - wszystkie zespoły mają te same parametry(?)
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1 - agresywne wślizgi
PRACTICE_MODE=1 - włącza Practice Mode
DEMO_MODE=1 - włącza Demo Mode
WINDOWED=1 - gra w oknie
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1 - ?
UNLOCK_TOURNAMENT=1 - ?
CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1 - ?

•Inne
Stadion w Seulu - wygraj International Cup, a ten będzie dostępny
Stade de France - wygraj Club Championship, a ten będzie dostępny

Hearts of Iron

[Europa Universalis Druga Wojna Światowa]

Podczas gry naciśnij **[F12]** i wpisz:
rubber - dostajesz kauczuk
coal - dostajesz węgiel
steel - dostajesz stal
manpower - więcej ludzi
oil - dostajesz ropę naftową
supplies - masz 500 jednostek zapasów
escorts - więcej niszczycieli (?)
nuke - nuke! :)
war - wszyscy chcą wojny!
nowar - AI nie chce wojny
di - ???
nolimit - nie ma limitu na budowle dla żołnierzy
norevolts - AI nie wywołuje rewolt
nofog - odsłaniasz mapę z fog of war
handsoff - ???
difrules - jesteś niezwyciężony!
fullcontrol - kontrolujesz wszystkie narody
showid - widzisz ID prowincji
event 1013 - więcej IC
transports - więcej transportowców

Impossible Creatures

Podczas gry naciśnij [~], by wejść do konsoli - i wpisz:

cheat_coal(9999) - dodaje 9 999 węgla (można wpisać inną wartość, ale nie większą niż 9999)

cheat_buildings - wszystkie dostępne w danej misji struktury
cheat_electricity(9999) – 9 999 elektryczności
cheat_rank - wyższa ranga
cheat_killself - pa, pa

Robin Hood: The Legend of Sherwood

Najpierw musisz włączyć konsolę – wystarczy, gdy Robin będzie stał, że najedziesz kursorem myszy na ikonę klękania, a następnie naciśniesz **[F11]**. Pojawi się konsola - wpisz: **FLT** i naciśnij **[Enter]**, a będziesz mógł wpisywać kody:

ALARM - wzywa posiłki
AMOR - zwiększa liczbę strzał wszystkim wybranym postaciom
AMULETS - dodaje amulety
BABYLON - wyświetla wszystkie uwagi NPC-ów
BIG BROTHER - wyświetla informację o aktorach
BINGO - twoje postacie dostają mnóstwo strzał
BUD SPENCER - ogłusza wszystkich przeciwników
CASH - dostajesz kasę
COMA - usypia postać
COMPANIES - wyświetla numery kompanii
DIES IRAE - gniew boży spada na wrogów
EINSTEIN - pokazuje wszystkie przeszkody
EULER - pokazuje działanie pathfindera
EZB - dostajesz kasę
FPS - wyświetla liczbę FPS-ów
FREEZE - zamraża/odmraża wszystkich wrogów
FULLHOUSE - wszystkie twoje postacie dostają amunicję
GOLDENEYE - twoje postacie stają się niewidzialne dla wrogów
GOODLUCK - dodaje koniczynę
HADES - zabija wybranego wroga
HELP - wyświetla help
HIGHLANDER - god mode dla drużyny
HIGHLANDER2 - god mode dla wrogów
I AM THE WINNER - wygrywasz kampanię
IMMUNITY - god mode
KOLKOZ - dodaje nowego chłopa do gangu
LEVEL TEXT - wyświetla cały tekst przypisany do danego poziomu
LOOSE - przegrywasz misję
LUKAS - usypia wybraną (twoją) postać
MERRYMAN - dostajesz nowego faceta
MISTER SANDMAN - twoje postacie ucinają sobie drzemkę
MORPHEUS - usypia wybranego wroga
MOTION - pokazuje wszystkie przeszkody i drzwi
NOISE - pokazuje zasięg dźwięku wydawanego podczas chodzenia
NUKE - zabija wszystkich wrogów na danym poziomie
PAM - przeciwnicy, gdy dochodzi do walki w zwarciu - głupieją
PCSIGHT - pokazuje zasięg wzroku twoich postaci
RAILROAD - wyświetla linie kolejowe
ROTER ALARM - wszyscy wrogowie zostają postawieni w stan alarmu
SAN PETRUS - wszystkie wybrane postacie udają się do... nieba
SEEKANDDESTROY - pokazuje wszystkie punkty poszukiwań
STATUS PC - wyświetla stan wszystkich twoich postaci
TIMELESS - zatrzymuje czas
UNBLIP - na mapie widzisz wszystkie postacie
WAKEUP - jeśli wybrany wróg śpi, budzi go
WASP MASTER - wybranym postaciom zwiększa liczbę dostępnych sieci
WIN - wygrywasz misję
WINNER - wygrywasz misję

Scan Command: Jurassic Park

Chwila odpoczynku
Jeżeli masz już dość atakujących cię dinozaurów, naciśnij **[CTRL]** i wpisz: **free**.
Terminator
Chcesz wykończyć każdego stwora, i to bez wysiłku? Naciśnij **[CTRL]** i wpisz: **shell**.

SimCity 4

Podczas gry naciśnij **[CTRL]** + **[X]**, wpisz cheat i naciśnij **[Enter]**.

WeaknessPays - więcej kasy
FightThePower - nie masz problemów z energią
HowDryIAm - nie masz problemów z wodą
You don't deserve it - dostęp do pewnych ciekawostek
Stopwatch - nie ma problemów z czasem
WhatTimeIzIt - ustawiasz czas
WhereRUFrom - zmieniasz nazwę ulicy
HelloMyNameIs - zmieniasz własne imię
GOL - ? (na mapie efekt zielonej plazmy)

Tipsy o nieustalonym działaniu:
SizeOf; TastyZots; Zoneria; DollyLlama; Barstuck; WatchMeMove; FPS; RP; Flora; RenderProp; TerrainQuery; Effect; Recorder

Star Trek Armada

Naciśnij **[Enter]** i wpisz:

canofwhoopass - poprawia sztuczną inteligencję statków
showmethemoney - dodatkowe 2000 dilithium
kobayashimaru - wygrywasz misję
kobayashimaru_lost - przegrywasz misję
nomoreships - znikają statki naukowe przeciwnika
youstopmecold - szybsza produkcja statków
avoidance - szybsza produkcja załóg
imouttastepwithreality - jesteś w Kwadrancie Gamma

Cheaty o nieustalonym działaniu:
screwyouguysimgoinghome; phonehome; imouttastepwithreality; bradcast; directed

Sum Of All Fears

Podczas gry naciśnij [~], wpisz cheat i naciśnij **[Enter]**.

Superman - god mode
Teamsuperman - drużynowe god mode
Run - szybciej biegasz
Shadow - niewidzialność
Teamshadow - zespołowa niewidzialność
Ammo - nieskończona amunicja
God - auć!

Tylko teraz gratisy do wyboru! Wybieraj:

MAGIX
see. hear. feel. create

Alien Paranoja, Tipsomaniak 3, Przeklęta Ziemia, Samouczek Corel Draw, Historia Kina a DODATKOWO **Etui na 10 CD** jeżeli zamawiasz 2 programy.

189,00

Magix video 2.0 deluxe

39,90

Magix DJ Remixing Kit

5 w 1, program do miksowania Remix, Music Maker i zestaw sampli 3CD

29,90

Play R XXL

Sprawdź się jako DJ. Odtwarzaj nagrania z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą

269,00

Magix video 2.0 deluxe

Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż z nowej blue box - stwórz studio wideo na miarę

49,00

Magix music maker generation 6

Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki. 3CD i symboliczna cena

39,90

Magix techno maker

Maszyna techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!

25,00

Hip hop 3

Najnowszy zestaw sampli z bestsellerowej serii

39,90

Magix pc cleaning lab

M.in. odszumianie, eliminacja trzasków, wyrównanie wokalu (karaoke)

99,00

39,90

cena promocyjna przy zamówieniu dowolnego innego produktu z serii Magix

Magix piano & keyboard workshop

Nauka gry na pianinie i syntezatorze

29,90

Magix mp3 maker gold

139,00

Magix movies to CD&DVD

Obróbka filmów na domowym PC

129,00

Magix pictures to CD&DVD

Edycja i zarządzanie zdjęciami

99,00

Magix CD&DVD burnA

Nagrywa CD i DVD, samoczytuje MP3, edytuje okładki

179,00

Magix music maker

rewelacyjny program do tworzenia muzyki na konsoli PlayStation 2. Sample w zestawie

dźwięk - loopy

amunicja do programów muzycznych

ambient dub	25
dance	25
future wave	25
hard house electro	25
klimatyczne brzmienia	25
techno power	25
hip hop 1	25
hip hop 2	25
hip hop 1&2	39
hip hop 3	25
minimal techno trance	25
music party system 1	25
music party system 2	25
zakręcone rytmy i tapety muzyczne	25
midi power	14,99

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU NINIEJSZEGO CZASOPISMA

COŚ DLA CIAŁA

Age of empire collectors edition	159,9
Age of Wonders II nowość	64,9
Airline Tycoon Evolution	68,9
Baldurs Gate 2 + Tron Bhaala	58,9
Battlefield 1942	169
Beach Life	119,9
Bob Budowniczy: damy radę	43,9
Bowling (kręgle)	19,9
Cartoon Maker PL	49,9
Capitalism 2	94,9
Chrome	tel.
Colobot	24,9
Conan barbarian	48,9
Combat Mission Gold nowość	76,9
Commanche 4	98,9
Command & Conquer Generals najtaniej	
Crazy Taxi nowość	94,9
Delta Force: Task Force Dagger	76,9
Divine Divinity	126,9
Disciples II: Mroczne Proroctwo	94,9
Duke Nukem Manhattan Project stara cena: 79	39,9
Dungeon Siege stara cena:179	169,9
Euro Fighter Typhoon	19,9
Europa Universalis 1+2	56,9
Europa Universalis: II Wojna Światowa (PL) nowość	86,9
Fallout 2	19,9
Frontline attack - war over europe nowość	69
Głupki z kosmosu	29,9
Gothic	58,9
Gry karciane 1	25
Gry Karciane 1&2	39
Gry Karciane 2	25
GTA III stara cena 99	92,9
Hegemonia PL nowość	76,9
Harry Potter-Sekrety Kommaty Tajemnic	119
Heretic 2	19,9
Heroes IV 2.0	92,9
Hit Man 2	128,9
Hitchcock: ostatnie cięcie	38,9
Hugo gorączka czarnych diamentów stara cena: 79	76,9
Hugo magiczna podróż stara cena 79	76,9
Hugo tropikalna wyspa stara cena 79	76,9
Hugo tropikalna wyspa 2 stara cena 79	76,9
Hugo zaczarowany dąb stara cena 79	76,9
Hugo Bohaterowie sawanny nowość	76,9
Icewind Dale II nowość	94,9
INDUSTRY GIANT 2	94,9
Iron Storm (PL) nowość	86,9
Jazz jack rabbit	39,9
Kajko i Kokosz w Krainie Borsuborów	19,9
Kozacy: Sztuka wojny PL	68,9
Kurcze pieczone	18,9
Kurka wodna	18,9
Lego creator Harry Potter nowość	119
Mafia	92,9
Master of Orion 3 PL	109
Medal of honor	118,9
Might & magic IX	94,9
Morrowind (The Elder Scrolls III) nowość	94,9
NBA LIVE 2003 nowość	119,9
NHL 2003	119,9
Neverwinter Nights	128,9
Codename Outbreak	24,9
PARTNERS	89,9
Perfect Pool (bilard)	19,9
Pet Racer stara cena 59	44,9
Pet Soccer stara cena 59	44,9
Pinbale i gry zręcznościowe	25
Planeta małp	19,9
Pluton PL	69,9
Polska gola	24,9
Rally Championship Extreme	24,9
Reah dvd/CD	42,9
Reah+Schizm	59
Road wage	18,9
Robbo millenium	42,9
Robin Hood: Legenda Sherwood PL	27,9
Saga Heroes of Might & Magic PL 9 CD	143,9
Schizm (dvd lub 5CD)	42,9
Schizm + Reah (DVB)	65,9
Settlers 4 ZŁOTA EDYCJA	98,9
Settlers 4 trojanie i eliksir mocy stara cena: 49	44,9
Sims zwierzaki	74,9
Sims balanga	74,9
Sims wakacje bestseller	74,9
Sims światowe życie	74,9
SPEEDWAY GPX	69
Splinter Cell PL	126,9
Syberia nowość	74,9
Soldiers of fortune 2	154,9
Spiderman stara cena: 169	158,9
Star trek deep space 9 dominion	49,9
Star Wars: Jedi Knight II stara cena 169	158,9
Target	19,9
Taxi challenge nowość	29,9
Taxi driver	27,9
THE THING	121,9
Tony Hawk Pro Skater 2	38
Toon car	18,9
Tomb Raider 3	29
Total Immersion Racing	89,9
Twierdza: Krucjata PL	118,9
Unreal	19,9
War commander	94,9
Warcaby stara cena 59	49
Warcraft III stara cena 129	89,9
Wierzwiany dziełkowicz	29
Worms World Party	58,9
Quake 2	38

74,90

Syberia (PL)

117,90

Sim City 4 (PL)

109,90

Battlefield 1942

159,90

Medieval Total War

85,00

Celtic Kings - rage of war (PL)

169,90

Unreal Tournament 2003

92,90

Mafia (PL)

115,90

Władca pierścieni - Drużyna

169,90

Unreal II: The Awakening

119,90

No One Lives Forever 2

118,90

Prawdziwa PL

89,90

Warcraft III (PL)

59,90

Harry Potter

119,90

Harry Potter - kamień filozoficzny (PL)

72,90

Sims Zwierzaki (PL)

119,90

Sims Deluxe (PL)

85,00

Gothic II (PL)

94,90

Icewind Dale II (PL)

119,90

Neverwinter Nights (PL)

85,90

Project Igi 2: covert strike

GRAFIKA

After shot (obróbka zdjęć cyfrowych) nowość	239
Foto office (obróbka zdjęć cyfrowych, teraz wersja polska!!!) nowość, stara cena: 90	69
Corel draw 8 classic (idealny do upgradów ;-) stara cena 379	299
Paint shop pro 7 (retusz, edycja, grafiki, zdjęć)	549
Polskie Fonty (100 fontów, TTF i Postcript type 1) nowość	59
Polskie Fonty 1(104 fonty, TTF i Postcript type 1)	59
Polskie Fonty 2 (104 fonty, TTF i Postcript type 1)	59
Polskie Fonty 1+2 (208 fontów, TTF i Postcript type 1) bestseller	59
Eksplozja kolorowych klipartów	25
10000 klipartów	25
Galeria Kolorowych Klipartów	25
Najlepsze klipary	25
Wszystkie 4 zestawy klipartów razem kosztują dużo taniej! bestseller	79

TANIOCHA

Kurka Wodna 2	19,9
Afrikan Safari Deluxe	19,9
Bajt	14,9
Bowling	19,9
Człowiek gór	14,9
Dzikie Gęsi	14,9
Gabi poznaje świat	14,9
Hopmon	19,9
Imperium Azteków	14,9
Indyki deluxe	14,9
Kart Challenge	14,9
Kurka Wodna	19,9
Kurcze pieczone	19,9
kurs prawa jazdy 2003	19,9
Max i Maria na zakupach	14,9
Perfect Pool	19,9
Przeklęta Ziemia	14,9
Roadwage	19,9
Scooter Pro	19,9
Search & Rescue	19,9
Shadow Company	14,9
Sheep	19,9
Sleepwalker	19,9
Solaris 104	19,9
Tanagar	19,9

PORABANE CENY czyli kolejny zjazd WYPRZEDAŻowy (ilości mocno ograniczone)

Kurka Wodna 2	19,9	Opsys PL	9,9	World War III PL	19,9
Europa Universalis Gold PL	9,9	Nina kroniki agenta PL	9,9	Zwariowany Czarodziej	9,9
Defender of the Crown PL	9,9	Millionaire 2 PL	9,9	Tajemniczy dom Bellinlego	9,9
Submarine Titans PL	9,9	Książę i Tchórz PL	9,9	Starlancer Microsoft	9,9
Scout PL	9,9	Resurrection	9,9	S.W.I.N.I.A. PL	9,9
				RIM - wojna o planetę PL	9,9
				Case Closed PL	9,9
				Etherlords PL	9,9

Zadzwoń po bezpłatny KATALOG

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:
od godz. 8.00 do 16.00
(071) 3537002
od 10.00 do 21.00
(071) 3110358
0601 732888

FAKSUJ:
(071) 3537010

PISZ na adres:
EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET:
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl

SKLEP FIRMOWY:
Centrum Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław

BIURO HANDLOWE:
EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 8.90 zł. Płatne przy odbiorze.

prowadzimy także sprzedaż hurtową, poszukujemy partnerów handlowych

EXE

www.fajny.pl

Twoje oczy Go lubią

Monitory NEC MultiSync® LCD

NEC

SuperFine TFT
doskonałe panele LCD
z kątem widzenia obrazu aż do 170°

NaViSet™
pełne sterowanie
parametrami monitora
z poziomu systemu Windows

OmniColor™
najbardziej naturalny standard
reprodukcji i odwzorowania kolorów
dla monitorów LCD

Technologia Ambix™
połączenie interfejsu
analogowego VGA
i cyfrowego DVI

Pełna 36-miesięczna
gwarancja **door to door**
obejmująca również system
podświetlania panela

OmniColor™
NaViSet™
ambix TECHNOLOGY
Liquid
15" 21"
3 lata
door to door serwis
TCO 99

NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Więcej informacji:
tel.: (0 prefix 12) 422 18 20
www.nec-mitsubishi.pl

Autoryzowane punkty sprzedaży monitorów NEC MultiSync®

Białystok A3.PL 085 664 44 44 • MEGA.COM 085 745 54 23 • SIMMTECH 085 747 00 51 • ZETO 085 741 68 58 • **Bielsko Biała** HDD KOMPUTER 033 812 44 13 • KONTRAST II 033 819 35 17 • SELCOM 033 496 92 27 • **Bydgoszcz** ART MAG 052 322 13 56 • COM-ART 052 373 77 67 • LOGON 052 326 00 00 • **Bytom** INTER-ES 032 282 98 70 • **Bytów** TOMEX 059 822 39 09 • **Choszczno** MCR SOFT 095 765 13 39 • **Elbląg** INFOTECH 055 233 70 78 • **Gdańsk** GRAL 058 345 20 00 • **Gdynia** AUTO 058 661 20 05 • ALT-COMPUTER 058 620 58 51 • NET SERVICE 058 620 60 53 • **Gliwice** WASKO 032 332 56 63 • **Głogów** STARCOM 076 835 47 47 • TPC 076 835 72 47 • **Grudziądz** BOBOLAND 056 642 77 00 • **Jelenia Góra** TPC 075 642 03 90 • **Kalisz** SOFTON 062 767 60 38 • **Katowice** KG CENTRUM 032 781 81 33 • KOMPUTERY CEI 032 206 24 55 • **Kielce** KWARK 2 041 368 61 72 • SKANER 041 343 11 69• **Koszalin** AMADO 094 342 43 83 • **Kraków** BIT COMPUTER 012 421 17 31 • PC PROJEKT 012 421 26 17 • INTAX SYSTEM 012 423 52 23 • **Krasnik** INSTALL NET 081 826 18 30 • **Kutno** AKCES 024 253 86 43 • **Legnica** TPC 076 862 08 95 • VADMARG 076 866 05 49 • **Leżajsk** PIONEER 017 242 86 83 • **Lubin** TPC 076 841 11 70 • **Lublin** RESET-PC 081 532 04 25 • RETURN 081 746 55 43 • WIDOK 081 525 31 48 • VICO 081 746 00 42 • **Łódź** BANSEK 042 633 45 96 • FAST 042 613 37 00 • IDEAŁ 042 682 25 06 • LUCKY STAR 042 639 51 49 • OL-MAR 042 637 71 12 • PROFIT CZ 042 631 94 20 • **Mysłowice** KG CENTRUM 032 222 13 37 • **Nowy Targ** AND COMPUTERS 018 264 62 24 • **Nysa** CENTER 077 433 06 60 • **Olsztyn** BIT SERWIS 089 535 95 94 • ETOS 089 535 08 08 • SL COMPUTER 089 535 38 74 • **Opole** QUANTO 077 441 77 51 • CENTRUM KOMPUTEROWE 077 442 71 61 • **Ozorków** BIT SERWIS 042 718 90 90 • **Płock** IT SYSTEMS 024 268 98 04 • **Poznań** AXE PRIM 061 833 70 71 • DGM COMPUTERS 061 870 11 55 • GROTTIS 061 827 26 87 • HARDSOFT TELEKOM 061 662 28 00 • KOMPUTRONIK 061 832 62 57 • MCM COMPUTER 061 847 25 85 • PRODATA 061 841 74 45 • PRO-INFO 061 662 57 21 • ROM COMPUTER 061 484 49 75 • **Radom** EUROSOFT 048 363 24 19 • **Rzeszów** CENTRUM QUATRO 017 853 51 63 • IMM VOBIS 017 852 65 78 • **Siechnice** EON 0607 660 239 • **Szczecin** LOGOS 091 488 18 19 • **Świdnica** TPC 074 852 09 64 • **Tychy** VIDEOBIT 032 227 69 75 • **Warszawa** EMITER 022 841 48 41 • FORMAT